N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

€ 4,99
SONDERHEFT 01/11

4 197383 604997 01
Österreich € 5,80 Schweiz sfr 10,- Benelux € 6,-

NINTENDO 3DS

SONDERHEFT

3DS-SPIELE ZU GEWINNEN!

ALLES ZUM START

HARDWARE, SPIELE, TIPPS UND ZUBEHÖR AUF 80 SEITEN

The Legend of Zelda Ocarina of Time

18 SEITEN ZELDA!

- Brandheiße Infos und Bilder zum 3DS-Remake
- Großes Retro-Special zur Zelda-Serie
- Topaktueller Vorschaubericht zu Skyward Sword für die Wii
- Einblicke in die Hintergründe der Nintendo-Erfolgsreihe

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-3DS-FANS!

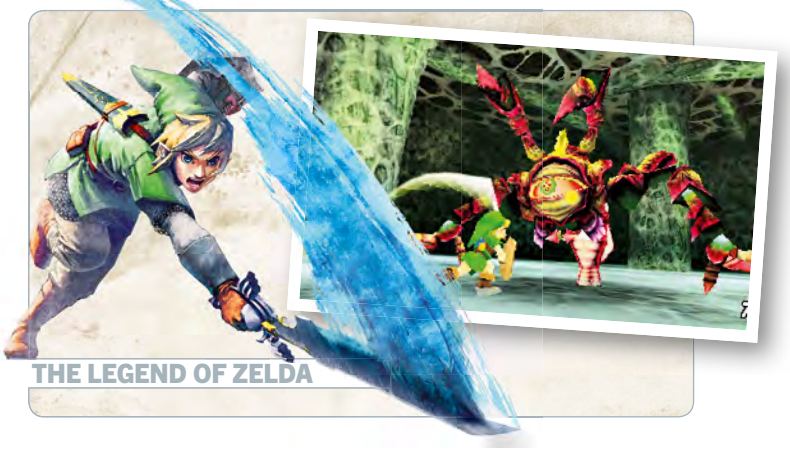
Seit der Ankündigung des 3DS im März 2010 stieg das Interesse der Spielergemeinde an Nintendos 3D-Handheld kontinuierlich an. Echtes 3D ohne Brille für unterwegs und aus dem für die hohe Qualität seiner Produkte bekannten Hause Nintendo? Welcher Freund digitaler Unterhaltung ist nicht auf dieses neuartige Spielerlebnis gespannt? Und Ankündigungen der großen Nintendo-Reihen wie **Mario** oder **Zelda** sorgten zusätzlich dafür, dass viele Spieler rund um den Erdball dem Verkaufsstart des 3DS entgegenfieberten. Jetzt, da es endlich so weit ist und die kleine Wunderkonsole in den Regalen der Händler liegt, versorgen wir euch mit allen nötigen Informationen zur neuen Hardware und den vielen Spielen, die bereits erhältlich oder angekündigt sind. Eigens zu diesem Anlass liefert euch die N-ZONE-Redaktion ein prall gefülltes Sonderheft mit vielen Vorschau- und Testberichten sowie Tipps und Hintergründen rund um den Nintendo 3DS.
Neben dem neuen Handheld haben wir darin noch ein weiteres topaktuelles Thema aufgegriffen, das die Spieler rund um den Erdball interessiert: die beiden neuen **Zelda**-Spiele für den 3DS und die Wii! Im großen Special verraten wir euch alles, was ihr zum 3DS-Remake von **Ocarina of Time** und dem neuen Wii-Zelda **Skyward Sword** wissen müsst.

So seid ihr auch dieses Mal wieder dank der N-ZONE bestens informiert und könnt euch unbesorgt ins Vergnügen mit dem neuen 3D-Spielerlebnis stürzen.

Viel Spaß bei der Lektüre des N-ZONE-3DS-Sonderhefts!

Euer N-ZONE-Team

NINTENDO 3DS



THE LEGEND OF ZELDA

TRAUMSTART

Zum Launch des 3DS verlosen wir gemeinsam mit Nintendo die ersten Hits für das 3D-Handheld.

GEWINNT NINTENDOS 3DS-LINEUP!

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir ein Paket mit Super Street Fighter IV 3D-Edition, Nintendogs + Cats und Pilotwings Resort. Zusätzlich verlosen wir jeden der Launch-Titel dreimal unter unseren teilnehmenden Lesern.

Alles, was ihr tun müsst, um an unserem Gewinnspiel zum 3DS-Start mitzumachen, ist, uns eine Postkarte mit eurem Namen, Alter und Anschrift zu schicken – ganz ohne Gewinnspielfragen, selbst gemalten Bildern oder anderen Anforderungen. Sendet die Postkarte einfach mit dem Kennwort „3DS-Gewinnspiel“ an die nachfolgende Adresse:

Redaktion N-ZONE
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Viel Glück!

1 x Paket mit
Super Street Fighter IV 3D-Edition, Nintendogs + Cats, Pilotwings Resort

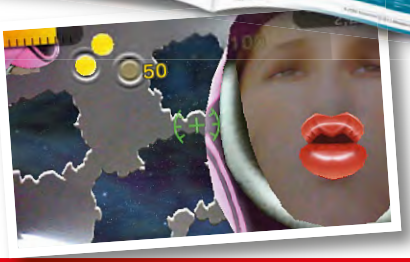
3 x
Nintendos + Cats

3 x
Super Street Fighter IV 3D-Edition

3 x
Pilotwings Resort

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Cumputec Media AG dürfen nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen, Teilnahmeschluss ist der 30. Juni 2011.

6

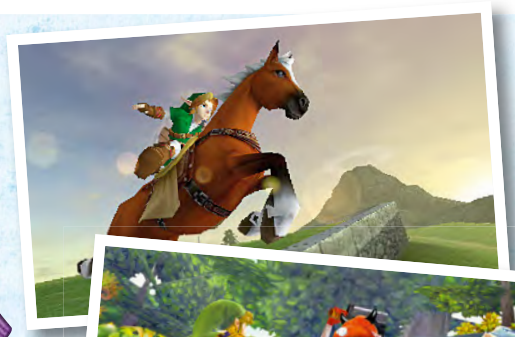


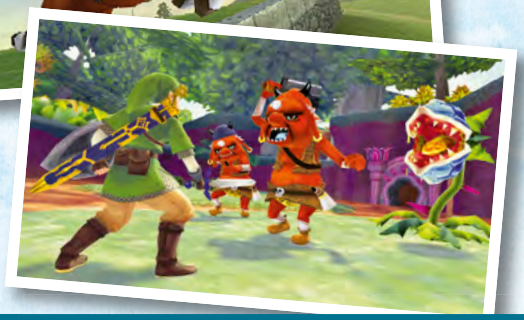
THOMAS

Wie gut ist der 3D-Effekt des 3DS? Was erwartet mich in der Verpackung des neuen Handhelds? Welche Funktionen hat das gute Stück im Detail und was taugen Kamera, vorinstallierte Spiele und Softwareanwendungen? All diese Fragen beantworten wir in unserem großen Bericht zu Nintendos neuestem Geniestreich. Und obendrein haben wir sämtliche angekündigten Spiele für euch übersichtlich zusammengefasst!

TEST | ALLES ZUM NINTENDO 3DS

14

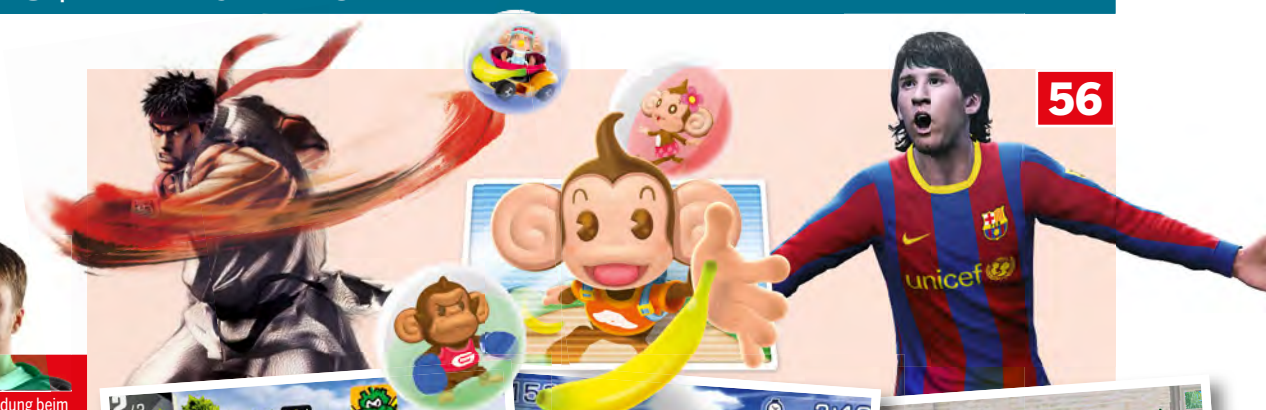




CHRISTOPH

Auf sage und schreibe 18 Seiten widmen wir uns der Nintendo-Abenteuerserie schlechthin: **The Legend of Zelda!** Wir beleuchten die Neuauflage des N64-Klassikers **Ocarina of Time** und verraten euch, welche neuen Spielelemente in der 3DS-Version stecken. Darüber hinaus blicken wir auch über den Tellerrand und geben euch Spieleindrücke zum Wii-Epos **Skyward Sword**. Und zu guter Letzt gibt's auch noch spannende und informative Reportagen, in denen die Vorgänger im Mittelpunkt stehen. Viel Spaß!

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA



56

THOMAS

Um euch die Kaufentscheidung beim derzeit schon beachtlichen 3DS-Spieleangebot zu erleichtern, haben wir die wichtigsten Games gewohnt kritisch getestet. **Super Street Fighter IV 3D-Edition, Pilotwings Resort, Pro Evo Soccer 2011 3D, Nintendogs + Cats** und **Ridge Racer** sind nur ein Teil der von uns unter die Lupe genommenen ersten 3DS-Spiele.

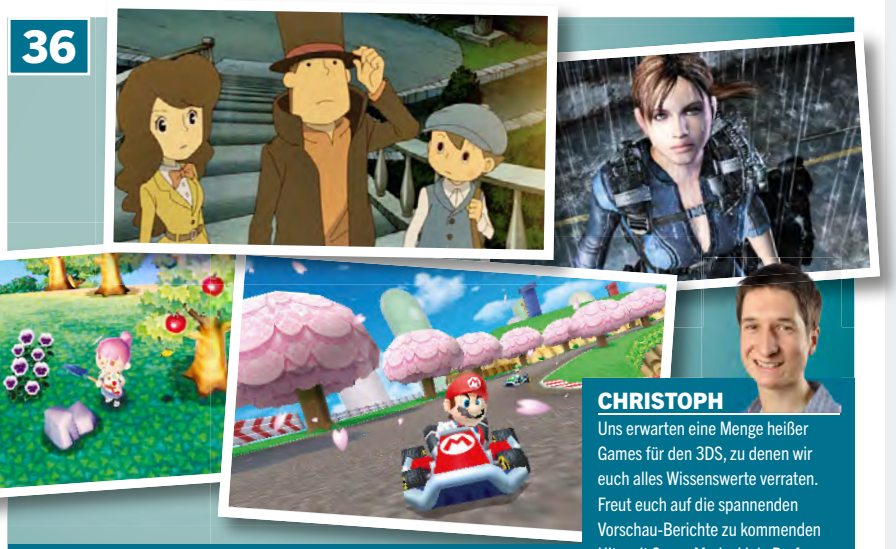
TEST | DIE ERSTEN 3DS-SPIELE

CHRISTOPH
Überraschend hat der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata auf der diesjährigen Games Developers Conference ein neues Jump & Run mit Super Mario angekündigt. Neben ersten Bildern gibt es auch schon Fakten und Spekulationen, die wir euch nicht vorenthalten möchten. Blättert schnell auf Seite 32, um alle Fakten zu lesen!

VORSCHAU | SUPER MARIO

THOMAS
Wir haben uns ausführlich mit der Hard- und Software des 3DS beschäftigt und haben einige hilfreiche und interessante Tipps für euch zusammengestellt, dank der ihr von Anfang an noch mehr Spaß mit dem neuen Nintendo-Handheld habt!

SERVICE | TIPPS ZUM 3DS



CHRISTOPH
Uns erwarten eine Menge heißer Games für den 3DS, zu denen wir euch alles Wissenswerte verraten. Freut euch auf die spannenden Vorschau-Berichte zu kommenden Hits mit Super Mario, Link, Professor Layton, Fox McCloud und den Bewohnern aus Animal Crossing!

VORSCHAU | KOMMENDE 3DS-HITS

START

Editorial	03
3DS-Gewinnspiel	03
Inhalt	04

SERVICE

Meinungen zum 3DS	80
Tipps & Tricks zum 3DS	76
Zubehör für den 3DS	78

VORSCHAU

Reportage:

Die Zelda-Formel	22
Link: Sein abenteuerlicher Lebenslauf	24
Animal Crossing	41
Dead or Alive: Dimensions	42
Die Sims 3	51
Kid Icarus Uprising	45
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	48
Lego Star Wars III: The Clone Wars	43
Mario Kart	38
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	44
Paper Mario	39
Professor Layton and the Mask of Miracle	36
Rayman 3D	50
Resident Evil: Mercenaries	46
Resident Evil: Revelations	47
Sports Island 3D	49
Star Fox	40
Steel Diver	50
Sudoku: The Puzzle Game Collection	51
Super Mario	32
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	14
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)	28

TEST

3DS-Spieleübersicht	12
Das Team	55
Der 3DS-Launch in Japan	52
Alles zum 3DS	06
Wertungssystem	54
Asphalt 3D	65
Ghost Recon: Shadow Wars	66
Nintendogs + Cats	62
Pilotwings Resort	58
Pro Evolution Soccer 2011	60
Puzzle Bobble Universe	69
Rabbids 3D	68
Ridge Racer 3D	64
Splinter Cell 3D	67
Super Monkey Ball 3D	63
Super Street Fighter IV 3D-Edition	56

RETRO

Die Game-Boy-(R)Evolution	72
Virtual Console für den 3DS	70

FINALE

3DS-Most Wanted	98
Impressum	98
Zahlen und Fakten	98

ALLES ZUM NINTENDO 3DS

Text | Christoph Kraus

Was hat die neue 3D-Konsole drauf? Wie übersichtlich ist das Menü gestaltet? Was taugen die vorinstallierten Programme? N-ZONE nimmt alle Funktionen des 3DS unter die Lupe und bewertet diese kompetent und kritisch.

Die N-ZONE-Redakteure erinnern sich noch gut an den Moment, als sie zum ersten Mal in die dreidimensionalen Welten des Nintendo 3DS abtauchten. Sebastian Stange war beispielsweise direkt vor Ort, als die Konsole auf der E3-Messe vor einigen Monaten enthüllt wurde. Er blickt zurück: „Das Gefühl, stereoskopische Grafiken zu bestaunen, war wirklich beeindruckend, und das schon auf den ersten Blick. Nicht umsonst gehörte der Nintendo-Stand in Los Angeles zu den beliebtesten der ganzen Messe.“ Auch Thomas Eder geriet in Entzücken, als er in **Pilotwings Resort** seine ersten Flüge in stereoskopischem 3D absolvierte und in **Super Street Fighter IV 3D-Edition** seine Widersacher in hitzigen Gefechten vom Bildschirm fegte. Auch der Verfasser dieser Zeilen konnte es kaum erwarten, endlich die 3DS-Konsole in Ruhe zu erproben und sich länger mit den Spielen zu befassen, als es ihm auf den Messen und Presseveranstaltungen möglich war. Und die frohe Kunde lautet: Dieser Augenblick ist jetzt gekommen, denn die ersten 3DS-Geräte sind in der Redaktion gelandet! Wir widmen uns daher auf den folgenden Seiten ausführlich dem Gerät und seinen Spielen. Lasst uns gleich mit dem Auspacken beginnen!

Der 3DS, ein Dauerläufer?

Wer die Verpackung, in der die Konsole ausgeliefert wird, in die Hand nimmt, dem fällt sofort auf: Der Karton ist ungewöhnlich schwer. Das liegt insbesondere an den zahlreichen beiliegenden Bedienungsanleitungen in allen erdenklichen Sprachen. Zusätzlich ist dem Paket eine Schnellstartanleitung beigepackt, die kurz und knapp über die wichtigsten Bedienelemente der Konsole informiert. Zudem begrüßen wir, dass Nintendo offenbar dem Kabel-Chaos den Kampf ansagt: Das Netzteil, das man benötigt, um den 3DS aufzuladen, ist exakt dasselbe, das auch schon erforderlich war, um den DSi mit Strom zu versorgen. Das war nicht immer so: Viele Nintendo-Fans haben allein für ihre Mobilkonsole mehr als vier Netzteile zu Hause, denn Game Boy Advance SP, Game Boy Micro, Nintendo DS, DS Lite und DSi setzen jeweils auf unterschiedliche Stecker. Wir hoffen, dass Nintendo bei einem etwaigen Nachfolger den identischen Anschluss übernimmt. Übrigens: Um den 3DS-Akku vollzutanken, müssen Sie sich gut drei Stunden gedulden. In unseren Praxistests hielt die Konsole anschließend knapp fünf Stunden durch. Ist der 3D-Regler hingegen stets voll aufgedreht, kann es auch sein, dass ihr schon nach drei Stunden nachladen müsst. Zockt man ausschließlich bisherige DS-Games, erhöht sich die Laufzeit locker auf acht Stunden. Ein Lämpchen gibt dabei auf den ersten Blick Auskunft darüber, wann die Zeit gekommen ist, den Nintendo 3DS erneut an die Steckdose anzuschließen. Der Füllstand des Akkus wird auch im Hauptmenü der Konsole angezeigt. Das erleichtert beispielsweise die Entscheidung, ob man das Ladekabel mitnehmen muss, wenn man übers Wochenende eine lange Zugfahrt antritt oder ein **Pokémon**-Fantreffen besucht. Zum Lieferumfang des Geräts gehört außerdem eine Ladeschale, die ähnlich wie bei einem tragbaren Telefon funktioniert: Benutzt man die Konsole gerade nicht zum Zocken, kann man sie

Der Nintendo 3DS von der Seite: Der Lautstärkeschieber ermöglicht eine abrupte Stummschaltung. Handelsübliche SD-Karten lassen sich an der Seite einschieben.

In dieser Verpackung wird der 3DS ausgeliefert. Uns gefällt dabei, dass Nintendo alle Zubehörteile, die man für den Gebrauch benötigt, gleich mitgeliefert hat.

Die Konsole von hinten: Die Module, auf denen 3DS-Spiele ausgeliefert werden, sind genauso groß, wie wir es vom bisherigen DS-Modell kennen.

TECHNISCHE DATEN

Größe, Gewicht, Displays, Schnittstellen und Eingabemöglichkeiten – wir haben die wichtigsten technischen Informationen zum 3DS für euch zusammengefasst.

Abmessungen: 13,4 x 7,4 x 2,1 cm
Gewicht: 230 g
Displays:
Oben: 9 cm Diagonale, 800 x 240 Pixel Auflösung (400 Zeilen je Auge), 16,7 Mio. Farben, stereoskopisches 3D
Unten: 7,7 cm Diagonale, 320 x 240 Pixel Auflösung, 16,7 Mio. Farben
Lautsprecher: Stereo-Lautsprecher, seitlich des oberen Bildschirms
Kameras: Stereo-Kameras auf der Innenseite für Fotos in 3D plus eine Kamera auf der Außenseite mit jeweils 0,3 Megapixeln (640 x 480 Pixel) Auflösung.
Eingabemöglichkeiten: A-, B-, X-, Y-, L-, R-Buttons, Steuerkreuz, Circle Pad (analog), Touchscreen, Mikrofon, Kameras, Bewegungssensoren, 3D-Regler, Home-Button, Wi-Fi-Schalter, Power-Schalter
Drahtlose Kommunikation: 2,4 GHz für kabellose Kommunikation zwischen 3DS-Systemen (StreetPass), WLAN (IEEE802.11 b/g mit WPA/WPA2)
Anschlüsse: Modulschacht, SD-Karten-Slot, Netzteilanschluss, Anschluss für Ladeschale, Kopfhörerausgang
Batterie: Lithium-Ionen-Akku, etwa 3,5 Stunden Ladedauer, 3 bis 5 Stunden Laufzeit (bei herkömmlicher Nintendo-DS-Software bis 8 Stunden)
Module: Kompatibel mit Modulen des Nintendo DS

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

WELCHES SPIEL BIETET DEN BESTEN 3D-EFFEKT?
Unserer Meinung nach ist **Super Street Fighter IV 3D-Edition** am besten geeignet, um sich vom Tiefeneffekt in den Bann ziehen zu lassen. Es wirkt tatsächlich so, als würde sich die Arena nicht auf, sondern hinter dem Bildschirm befinden. **Pilotwings Resort** gefällt uns ebenfalls gut. Außerdem sind die Nahaufnahmen bei **Pro Evolution Soccer 2011 3D** richtig klasse inszeniert, was die plastischen Effekte angeht.

WIE VIEL GELD MUSS ICH FÜR 3DS-SPIELE BERAPPEN?
Für die meisten Spiele verlangen die Hersteller derzeit 45 Euro – dazu zählen beispielsweise ausnahmslos alle Titel, die von Nintendo vertrieben werden. Auch Ubisoft, Electronic Arts, Sega und Konami haben diesen Preis festgelegt. Es gibt allerdings auch 3DS-Spiele, für die man mehr Geld hinblättern muss. Dazu zählt beispielsweise **Lego Star Wars III: The Clone Wars**. Activision verlangt dafür 50 Euro. **Puzzle Bobble Universe** von Square Enix ist das bislang günstigste 3DS-Spiel. Es kostet 40 Euro.

KOMME ICH UM DIE ANSCHAFFUNG BESTIMMTER ZUBEHÖRTEILE NICHT HERUM?
Anders als etwa beim GameCube, für den jeder Spieler unbedingt eine Memory Card zum Sichern von Spielständen benötigte, ist beim Nintendo 3DS alles schon im Lieferumfang dabei. Für 250 Euro erhält man die 3DS-Konsole, ein Netzteil, eine Ladestation, sechs Augmented-Reality-Karten, eine SD-Karte mit zwei Gigabyte Speicherkapazität, einen ausziehbaren Touchpen und etliche Bedienungsanleitungen in mehreren Sprachen.

IST DER AUSZIEHBARE TOUCHPEN HANDLICHER ALS DER BISHERIGE NINTENDO-DS-STIFT?
Diese Frage kann man nicht pauschal beantworten. Der Teleskop-Touchpen (so lautet seine offizielle Bezeichnung) ist zwar deutlich handlicher als der Touchpen, der dem ursprünglichen DS sowie dem DS-Lite-Modell beilag. Er ist allerdings nicht unbedingt griffiger als der Stift, den wir vom DSi kennen, sondern nur ein bisschen länger.

KANN ICH DAS SCHIEBE-PAD AUCH NUTZEN, UM ALTE NINTENDO-DS-TITEL ZU SPIELEN?
Ja. Es setzt eure Bewegungseingaben sogar recht präzise um und ist ein adäquater Ersatz fürs digitale Steuerkreuz.

WIE RICHTE ICH DEN INTERNETZUGANG AUF DEM 3DS EIN?
Die Konsole unterstützt nicht nur (wie es beim bisherigen DS der Fall war) das Internet-Verschlüsselungsverfahren WEP, sondern auch die weitaus höheren Sicherheitsstandards WPA und WPA 2. Wer noch nie eine Konsole mit einem WLAN-Hotspot verbunden hat, den führt ein charmanter Assistent durch die Prozedur. Hier zeigt sich der hohe Grad an Benutzerfreundlichkeit der Konsole. Es macht Spaß, durch das verspielte Hauptmenü zu klicken.

WIE FUNKTIONIERT DER STREETPASS-MODUS IN DER PRAXIS?
Das Funktionsprinzip möchten wir euch anhand des Mii-Makers erklären: Wenn ihr euer virtuelles Ebenbild erstellt und es für den StreetPass freigebt, könnt ihr fortan die Bekanntschaft mit den Miis anderer Spieler machen: Geht ihr beispielsweise mit zugeklappter, aber eingeschalteter Konsole spazieren und begegnet dabei anderen Nintendo-3DS-Besitzern, werden die Benutzerdaten ausgetauscht. Ein grün blinkendes Lämpchen signalisiert, dass ein Datentransfer stattgefunden hat. Fremde Miis bescheren euch oft auch Geschenke, etwa Puzzleteile. Diese lassen sich anschließend in Minispielen nutzen, die schon auf der Konsole eingespeichert sind.

ICH HABE NICHT GENUG GELD, UM MIR ZUM 3DS-START NOCH EIN SPIEL ZU KAUFEN. KANN ICH AUCH MIT DER KONSOLE ALLEINE SPASS HABEN?
Jein. Die Konsole enthält zwar viele Spielelemente, etwa die **Face Raiders**-Anwendung, in der man sein Gesicht fotografiert und dieses auf dem Bildschirm ins Visier nimmt, indem man die Konsole dreht und neigt. Allerdings handelt es sich dabei bloß um Spielereien, keine vollwertigen Games. Der Internet-Browser ist übrigens erst nach dem Software-Update im Mai verfügbar.

WIE KOMMEN DIE 3D-FOTOS RÜBER?
Nach ausführlichen Praxistests sind wir von der Fotofunktion recht angetan. Zwar ist die Auflösung eher bescheiden, allerdings kommt der 3D-Effekt auf den Bildern gut rüber. Zudem lassen sich die Fotos auf Wunsch (wie übrigens auch die Abbildungen eurer selbst erstellten Miis) als Bilddatei auf eine SD-Card übertragen. Eine clevere Funktion!

HAT NINTENDO EIGENTLICH DIE FREUNDESLISTE VERBESSERT?
Ja, sogar deutlich: Ihr könnt jetzt (wenn eure Freunde ihr Einverständnis gegeben haben) sogar sehen, ob eure Kontakte online sind und welches Spiel sie gerade spielen.

GIBT ES IRGENDWELCHE EASTEREGGS?
Ja. Pustet ihr etwa ins Mikrofon auf der Unterseite der Konsole, während ihr euch im Hauptmenü befindet, so wirbeln die Symbole wild umher. Witzig!

SPIEGELT DER BILDSCHIRM, WENN ICH BEI SONNENSCHEIN SPIELE?
Ja. Bei ungünstigen Lichtverhältnissen fällt der Blick auf den 3DS-Bildschirm recht schwer, da die Oberfläche nicht entspiegelt ist. Das fiel uns selbst beim Spielen im Büro unangenehm auf.

KANN ICH MEINE BISHERIGEN NINTENDO POINTS AUCH FÜR DEN 3DS VERWENDEN?
Nein, künftig wird es neue Punkte geben.

LÄSST SICH MEINE BISHER ERWORBENE DSiWARE AUF DEN 3DS ÜBERTRAGEN?
Ja, Nintendo kündigt demnächst weitere Details zum Datentransfer an.

Wer seinen 3DS nicht abschaltet, sondern im Standby-Modus belässt, der gibt seine Mii-Daten für andere Benutzer frei, denen er etwa beim Stadtbummel begegnet.

in die Schale legen, um die Batterie mit frischer Kraft zu versorgen. Das ist eine wirklich durchdachte und praktische Sache!

Alles drin, alles dran!

Die Verpackung des 3DS enthält aber nicht nur Zubehörteile zum Aufladen, sondern außerdem eine SD-Karte mit einer Speicherkapazität von zwei Gigabyte, einen ausziehbaren Touchpen, ein Tuch zum Abwischen des Bildschirms sowie sechs Augmented-Reality-Karten mit Motiven aus der Nintendo-Welt, nämlich Samus Aran, Super Mario, Kirby, Link, den Pikmin sowie dem Fragezeichenblock. Um mit dem Spaß loszulegen, platziert ihr einfach eine beliebige Karte auf den Tisch (oder in eure Handfläche oder auf den Deckel einer Cola-Flasche oder … – die Möglichkeiten sind unbegrenzt!) und richtet die 3DS-Kamera auf die Karte aus. Der Bildschirm zeigt dann die ausgewählte Nintendo-Figur, wie sie in eurem Wohnzimmer herumsteht. Sie lässt sich durch Drehen und Wenden der Karte auch woandershin platzieren, was toll rüberkommt. Die perfekte Spielerei, um Freunde

VIRTUAL CONSOLE

Der Nintendo 3DS wird – ebenso wie der DSi – über einen virtuellen Einkaufsladen (den „eShop“) verfügen, in dem man sich bestimmte Programme und Spiele gegen Bezahlung herunterladen kann. Neben DSiWare und 3DSWare steht auch eine Virtual Console zur Verfügung, die den Zugriff auf Spieleklassiker für Game Boy, Game Boy Color, Game Gear und Turbografx ermöglicht. Wir hatten auf einer Presseveranstaltung in Amsterdam die Möglichkeit, eine Runde **Super Mario Land** (Game Boy) und **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** (Game Boy Color) zu spielen – allerdings ohne zusätzliche 3D-Effekte! Es handelte sich dabei um 1:1-Umsetzungen der Vorlagen, aber die Qualität der Emulation bot keinerlei Anlass für Kritik. Wir gehen davon aus, dass man für Game-Boy-Spiele etwa fünf Euro berappt. Möglicherweise wird für Game-Boy-Color-Software etwas mehr fällig. Genaue Preise gibt Nintendo spätestens Ende Mai bekannt, wenn der eShop seine virtuellen Pforten öffnet.

Das Virtual-Console-Archiv im eShop ist voraussichtlich erst Ende Mai verfügbar, wenn Nintendo dem 3DS ein Software-Update gönnt.

Der Teleskop-Touchpen ist ein bisschen länger als die Stifte, die den bisherigen DS-Modellen beilagen. Eine Ausnahme bildet nur der überdimensionale DSi-XL-Touchpen.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Schon die Konsole alleine ist eine Spielwiese!“

Mein Vorurteil › Der Nintendo 3DS mag eine gute Spielkonsole sein, aber das Menü allein kann mich sicher nicht allzu lange an den Bildschirm fesseln.

Es ist beeindruckend, wie viel Zeit man alleine damit verbringen kann, im Hauptmenü der neuen Nintendo-Konsole Miis zu erstellen, dreidimensionale Fotos zu knipsen, Notizen auf den Bildschirm zu kritzeln, Highscores im **Face Raiders**-Spielchen zu knacken, Sprachaufnahmen zu machen und und und! Schon die Tatsache, dass es einen plapperfreudigen Papagei gibt, der einen durch die Menüs führt und dem Spieler hilft, die Einstellungen festzulegen, ist ein Indiz für Nintendos große Detailverliebtheit. Allerdings finde ich es sehr enttäuschend, dass am 25. März 2011 – dem Veröffentlichungstag des 3DS – noch nicht alle Funktionen zur Verfügung stehen, die uns versprochen wurden. Beispielsweise ist der eShop zum Herunterladen von alter und neuer Software noch nicht eröffnet, auch die versprochenen 3D-Videos von Sky oder Eurosport werden erst noch nachgeliefert. Bis dahin soll es mir bloß recht sein, dass das Hauptmenü so verspielt ist. Vielleicht stöbere ich ja noch das eine oder andere Easteregg auf?

„In puncto Präzision der Tasten zeigt sich Nintendos jahrelange Erfahrung.“

und Bekannte mit einem gelungenen Effekt zu beeindrucken! Auch Spiele wie **Nintendogs + Cats** setzen auf Augmented-Reality-Funktionen. Dort ist es beispielsweise möglich, seinen virtuellen Kläffer in die eigene Wohnung zu holen – die Kameralinse macht's möglich!

Bestens unter Kontrolle

Was die Anordnung der Knöpfe angeht, gibt es keinerlei Anlass zur Kritik. Der Druckpunkt der Aktionstasten A, B, X und Y sowie des Digitalkreuzes ist gewohnt gut, auch die Erreichbarkeit des Schiebepads – so nennt Nintendo das analogstickähnliche Bedieninstrument – lässt in puncto Präzision keine Wünsche offen. Da zeigt sich die jahrelange Erfahrung des **Mario**-Konzerns. Wir freuen uns sehr darüber, dass es sogar möglich ist, bisherige DS-Spiele mit dem Schiebepad zu steuern. Vor allem Games, in denen man die Figur auch diagonal bewegt, profitieren von der deutlich geschmeidigeren Kontrolle. Keinen Anlass zur Kritik geben übrigens die Knöpfe Start, Select und Home. Sie sind weich gefedert, aber dennoch griffig!

Schnelle Rückkehr

Das Hauptmenü wirkt nicht nur aufgeräumt und übersichtlich – es ist auch äußerst komfortabel zu bedienen. Gut gefällt uns beispielsweise die Tatsache, dass man jederzeit, also selbst während des Spielens, ins Hauptmenü zurückkehren kann. So lassen sich beispielsweise Notizen auf den Bildschirm kritzeln (Beispiel: „Heute 13 Uhr Zahnarzttermin“ oder „**Zelda**: Fackel im hintersten Raum entflammen“) oder der Internet-Browser aufrufen. Aber Achtung, dieser ist leider nicht vom Start weg anwählbar. Er wird erst mit einem Software-Update, das Ende Mai verfügbar ist, nachgeliefert. Auch der eShop, also das 3DS-Gegenstück zum Wii-Shop-Kanal, lässt sich nicht von Anfang an aufrufen. Mehr zu den angekündigten Spielen, die bereits fest für die mobile Virtual Console angekündigt sind, lest ihr auf Seite 70.

Nichts zu mäkeln?

Ist der Nintendo 3DS eine perfekte Mobilkonsole? Bei der Beantwortung dieser Frage muss man ein Stück weit differenzieren. Zweifellos ist der 3DS eine

Die sechs beiliegenden Augmented-Reality-Karten ermöglichen lustige Foto-Schnappschüsse. Die Langzeitmotivation für diese Spielereien ist aber recht gering.

DAS KANN DER 3DS!

Wir stellen euch in Kurzfassung die besten und raffiniertesten Funktionen des Nintendo 3DS vor.

Es ist bekannt, dass der 3DS kein bloßes Abspielgerät für Software jeglicher Art ist, sondern außerdem nützliche und unterhaltsame Zusatzfunktionen bietet, die über das eigentliche Spielen hinausgeht. Hier kommt das Beste:

SPOTPASS: Automatischer Verbindungsaufbau (auch im Sleep-Modus) über WLAN zum Datenempfang (zum Beispiel Informationen, Spieledaten, kostenlose Software, Videos)
STREETPASS: Automatischer Datenaustausch (zum Beispiel Spieledaten) zwischen 3DS-Systemen, etwa beim Spaziergang im Stadtpark
MULTITASKING: Home-Menü, Internetbrowser und Nachrichten können aufgerufen werden, ohne dass das Spiel beendet werden muss.
NINTENDO ESHOP: Nintendos Online-Shop vereint den bisherigen Nintendo-Shop (inklusive Virtual Console) mit dem Nintendo-Kanal.
SYSTEM-TRANSFER: Übertragung gekaufter Software unter 3DS-Systemen und zwischen DS/DSi und 3DS
ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT: DS-Module und Software können auch auf dem 3DS abgespielt werden.
SPIELE-KOMPATIBILITÄT: Durch einen Ländercode (Europa, USA und Japan) wird verhindert, dass importierte Spiele mit einem anderen Ländercode als dem der Hardware abgespielt werden können.
KONTROLLMÖGLICHKEITEN (FÜR ELTERN): Inhalte, Wireless- und 3D-Funktionen können eingeschränkt werden.

extrem gute Mobilkonsole, die allerhand nützliche Funktionen und viel Schnickschnack bietet. Davon zeugen etwa die übersichtliche Menüstruktur, die zahlreichen liebevollen Anwendungen und vor allem die Tatsache, dass man getrost eine ganze Stunde damit verbringen kann, Miis zu erstellen, Notizen auf den Bildschirm zu kritzeln, die Bildschirmhelligkeit zu verändern, mit der Augmented-Reality-Funktion herumzualbern, 3D-Fotos zu erstellen (und diese dann auf SD-Karte zu speichern) oder einfach nur mit dem 3DS-Gerät in der Hosentasche herumzulaufen, damit die Schritte gezählt werden. Nach der zurückgelegten Distanz richtet sich sogar pikanterweise der Fortschritt der lustigen Minispiele. Kurz und knapp also: Der Nintendo 3DS kann was! Sein Menü ist nicht nur Mittel zum Zweck, also ein bloßes Abspielgerät für Software, sondern wie aus einem Guss gemacht. Zum Fazit „perfekt“ hätten wir uns allerdings ein gut gefülltes Virtual-Console-Archiv gewünscht – und das schon am Tag des Konsolenstarts. Auch die angekündigten 3D-Inhalte von externen Unternehmen – beispielsweise Sky oder Eurosport – gibt es noch nicht. Zudem muss sich erst noch herausstellen, ob wirklich viele Spieler von der SpotPass-Funktion Gebrauch machen. Es mag zwar interessant klingen, dass Benutzerdaten auf den eigenen Nintendo 3DS übertragen werden, sobald sich zwei Konsolenbesitzer einander im Stadtpark oder auf der Straße begegnen. Allerdings müssen beide Zocker ihre Geräte unbedingt im Standby-Modus belassen. In Großstädten wie München, Berlin oder Hamburg mag eine solche 3DS-Kontaktaufnahme zwar ab und zu geschehen – aber wie sieht es in kleinen Dörfern aus? All diese Erkenntnisse werden wir leider erst in einigen Monaten mit völliger Gewissheit in Erfahrung bringen können ... ■

MEINUNG • THOMAS EDER

„Mir kommt es nur auf die Spiele an!“

Mein Vorurteil › Die beste Konsolen-Hardware nützt nichts, wenn es keinen Spaß macht, sie zu benutzen. Ob mich der Nintendo 3DS auf Anhieb überzeugt?

Der Nintendo 3DS ist ein starkes Stück Software. Das belegt nicht nur die raffinierte Augmented-Reality-Funktion, sondern auch die Funktionsvielfalt. Wenn ich beispielsweise im laufenden Spielbetrieb ins Hauptmenü zurückwechseln kann, um mit dem ausklappbaren Touchpen eine Notiz auf den unteren Bildschirm zu kritzeln, dann macht das nicht nur etwas her, sondern ist auch überaus sinnvoll. Auch die Möglichkeit, dreidimensionale Fotos zu erstellen, ist klasse. Im Büro entpuppt es sich auch als großer Spaßbringer, dass ich die Gesichter von Kollegen fotografieren kann und diese anschließend als abschießbare Objekte im Geschicklichkeitsspiel **Face Raiders** auf dem Bildschirm auftauchen. Witzig!

DAS HAT DER NINTENDO 3DS DRAUF!

Schon das Hauptmenü der 3D-Konsole steckt voller Überraschungen, Spielereien und Funktionen – manche von ihnen sind nützlich, manche hingegen einfach nur skurril und lustig. Wir stellen sie euch vor.

DIE VORINSTALLIERTE SOFTWARE IM ÜBERBLICK:

3DS-SOUND

Hinter diesem Symbol verbirgt sich der Musik-Player, der auch schon beim DSi integriert war. Die gespielten Songs werden wie gewohnt visualisiert – nun ein bisschen hübscher. Nintendo hat zudem bestätigt, dass die Entwickler auf die Musik aus dem Sound-Kanal zugreifen können. Es ist also möglich, dass man in künftigen Games seine eigene Mucke aufdrehen kann.

AKTIVITÄTSLOG

Hier kommt die ultimative Applikation für Statistiker: Der Aktivitätslog zeichnet alles auf, was ihr mit dem 3DS anstellt. Beispielsweise lässt sich abrufen, wie viele Schritte ihr mit dem 3DS in der Hosentasche gelaufen seid, wie oft ihr ein bestimmtes Spiel gezockt habt und wie lange ihr durchschnittlich damit verbracht habt. Es gibt sogar eine nach Spielstunden geordnete Tabelle mit der Gesamtspielzeit aller 3DS-Programme (inklusive der Kanäle).

Mii-MAKER

Wer keine Lust hat, ein Mii von Grund auf neu zu erstellen, der kann jetzt jemanden fotografieren – die Konsole liefert euch dann ein Mii, das der abgeknipsten Person frappierend ähnlich sieht. In unseren Praxistests klappte dies recht zuverlässig. Es lässt sich sogar eine Verbindung zum Mii-Kanal der Wii-Konsole herstellen. Clever!

3DS-KAMERA

Drei Kameralinsen bietet der Nintendo 3DS. Somit sind auch dreidimensionale Fotos möglich. Diese kommen in der Praxis gut rüber, beispielsweise dann, wenn man eine Person fotografiert, die eine Cola-Flasche in Richtung Kamera hält. Die Schnappschüsse lassen sich anschließend sogar auf die eingelegte SD-Karte übertragen. Eine überaus nützliche Funktion!

Viele Leser wollten von uns wissen, ob die 3D-Fotos nur ein Beiwerk sind oder ob sie tatsächlich brauchbar sind. Dazu können wir sagen: Auch wenn die Auflösung der Schnappschüsse recht gering ist, so reicht sie doch, um Fotos von Gegenständen und Personen aus dem Alltag zu erstellen und sie anschließend mit lustigen Graffiti-Elementen zu verschönern bzw. zu verunstalten.

AR-GAMES: ERWEITERTE REALITÄT

Die Augmented-Reality-Funktion macht einiges her und ist die optimale Anwendung für Leute, die ihre Bekannten mit der Effektvielfalt des 3DS überraschen möchten. Allerdings muss man ergänzen, dass die Langzeitmotivation der momentan verfügbaren AR-Games nicht sonderlich hoch ist: Hat man alle 3D-Figuren von Mario, Link, Kirby, Samus und Co. gesehen, ist die Luft raus.

STREETPASS-Mii-LOBBY

In diesem Programm versammeln sich alle Miis, denen ihr im Alltag (also wenn ihr mit der 3DS-Konsole im Standby-Modus spazieren geht) oder beim Online-Spielen begegnet. Ihr seht dann ihr jeweiliges Profil und könnt die Miis speichern. Auch Spiele werden angeboten, nämlich „Rette die Krone!“ und „Puzzle-Tausch“. Das nennen wir feine, simple Unterhaltung für zwischendurch!

FACE RAIDERS

Vor dem Spielstart fotografiert man eine beliebige Person, dann fliegt ihr Kopf wirr auf dem Bildschirm umher. Ihr müsst nun die 3DS-Konsole in die jeweilige Richtung drehen, um den Kopf zu treffen. Der Clou: Der Hintergrund entspricht eurer Spielumgebung. Es wirkt also so, als würde das Gesicht der fotografierten Person in eurem Wohnzimmer umherfliegen. Cool!

NINTENDO ESHOP

In diesem virtuellen Kaufladen lassen sich künftig (fast) alle DSiWare-Spiele erwerben, die bereits jetzt im DSi-Shop angeboten werden. Außerdem hat Nintendo die sogenannte 3DSWare angekündigt. Dabei handelt es sich um Software, die ausschließlich auf der neuen 3D-Konsole läuft. Die Virtual Console umfasst Spiele für Game Boy (Color), Game Gear und Turbografx 16.

DAS 3DS-SPIELE-LINE-UP

Für den Nintendo 3DS sind zum Konsolenstart zwar noch nicht allzu viele Spiele verfügbar – bis Ende März gibt es ungefähr 15 –, allerdings ist dies nicht unbedingt ein gravierender Nachteil. Schließlich gibt es mit **Nintendogs + Cats**, **Pilotwings Resort**, **Pro Evolution Soccer 2011 3D** und **Super Street Fighter IV 3D-Edition** qualitativ hochwertige Vertreter namhafter Spieleserien. Zu den in Kürze erscheinenden Titeln geben wir im unteren Extrakasten eine Einschätzung ab. Übrigens: Bereits jetzt sind über 100 Spiele für Nintendos innovative 3D-Konsole in der Mache. So arbeitet fast jedes internationale Entwicklerstudio mit Hochdruck an Fortführungen der beliebtesten Serien. Beispielsweise freuen wir uns schon auf **Bomberman** (aus dem Hause Hudson Soft), **Professor Layton** (Level-5), **Final Fantasy** (Square Enix), **Contra** (Konami) oder **FIFA** (Electronic Arts). Und wenn die Neuauflage des Nintendo-64-Meilensteins **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** im Juni hierzulande auf den Markt kommt, kommt der 3DS so richtig in Fahrt. Daumen drücken, dass die Spielewelle dann nicht mehr verebbt! ■

SCREEN-INFO

Leider können wir euch in diesem N-ZONE-Sonderheft noch keine eigenen Screenshots zu 3DS-Spielen erstellen, da uns die dafür notwendige Hardware fehlt. Wir greifen deshalb auf Bilder zurück, die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellt werden, und merken an, wenn sich die Bildqualität vom gedruckten Screenshot unterscheidet.

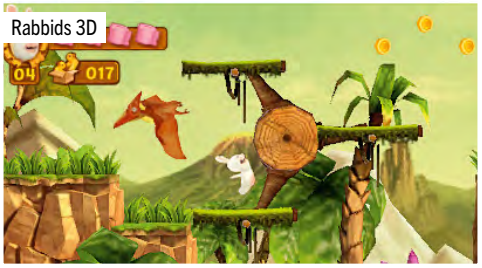
DER KOMMENTAR

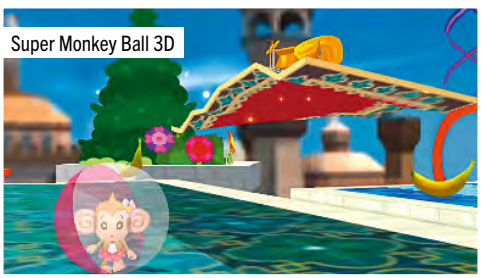
Beim Verkaufsstart des Nintendo 64 in Europa griffen geschätzte 99,9 Prozent aller Konsolenkäufer zum Starttitel **Super Mario 64**. Beim Launch des Super Nintendo war die Quote der Leute, die sich **Super Mario World** in den Einkaufskorb legten, vermutlich kaum geringer. Und mit welchem Spiel begann wohl für die meisten die Wii-Ära? Na klar: mit **The Legend of Zelda: Twilight Princess**! Beim Nintendo 3DS sieht die Lage indes ein bisschen anders aus: Ein richtiger „Den muss ich haben!"-Titel ist unserer Meinung nach nicht zum Start verfügbar. **Pilotwings Resort** ist zweifellos gut, aber bietet nur einen geringen Umfang. **Super Street Fighter IV 3D-Edition** macht Prügelspieler glücklich, allerdings auch nur die, die das Spiel auf PlayStation 3 und Xbox 360 verpasst haben. Meine Hoffnung ruht daher auf **Zelda: Ocarina of Time**. Wenn Link auf dem 3DS über die Steppe von Hyrule spaziert, beginnt auch für mich die 3D-Ära – vorher nicht.

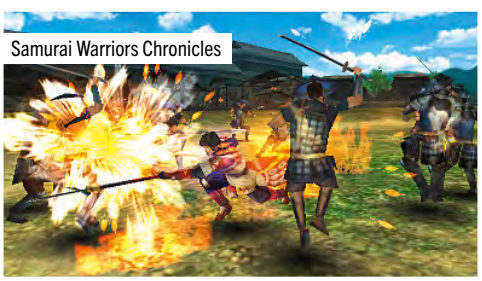
DIE ERSTEN 3DS-GAMES IM ÜBERBLICK

In diesem Kasten listen wir Spiele auf, die entweder direkt zum Konsolenstart verfügbar sind oder wenige Wochen danach in den Handel kommen. Wie man sieht, sind zahlreiche Hochkaräter dabei, etwa **Pilotwings Resort** oder **Super Street Fighter IV 3D-Edition**. In der letzten Spalte geben wir eine Einschätzung zum jeweiligen Titel ab.

SPIEL	GENRE	HERSTELLER	RELEASE	EINSCHÄTZUNG
Asphalt 3D	Rennspiel	Ubisoft	24. März 2011	●●●
Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D	Action	Ubisoft	31. März 2011	●●●
Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel	Action	Disney Interactive	12. Mai 2011	●●●●
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Jump & Run	Activision	25. März 2011	●●●●
Nintendogs + Cats	Simulation	Nintendo	25. März 2011	●●●●
Pilotwings Resort	Simulation	Nintendo	25. März 2011	●●●●
Pro Evolution Soccer 2011 3D	Sport	Konami	25. März 2011	●●●●
Puzzle Bobble Universe	Geschicklichkeit	Square Enix	22. April 2011	●●●
Rabbids 3D	Geschicklichkeit	Ubisoft	31. März 2011	●●●
Rayman 3D	Jump & Run	Ubisoft	24. März 2011	●●●
Ridge Racer 3D	Rennspiel	Namco Bandai	25. März 2011	●●●
Samurai Warriors Chronicles	Action/Strategie	Tecmo/Koei	25. März 2011	●●
Sports Island	Sport	Konami	Juni	●●●
Sudoku 3D	Geschicklichkeit	Konami	Juni	●●
Super Monkey Ball 3D	Geschicklichkeit	Sega	25. März 2011	●●●●
Super Street Fighter IV 3D-Edition	Beat 'em up	Capcom	25. März 2011	●●●●●
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Action-Adventure	Nintendo	Juni 2011	●●●●●
Die Sims 3	Simulation	Electronic Arts	24. März 2011	●●●
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars	Action	Ubisoft	24. März 2011	●●●
Tom Clancy's Splinter Cell 3D	Action-Adventure	Ubisoft	24. März 2011	●●●



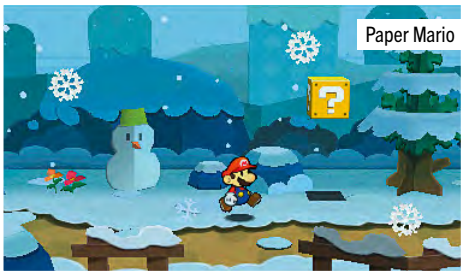


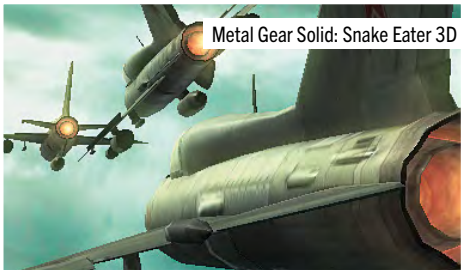


●○○○○ 3DS-Flop | ●●○○○ Unteres Mittelmaß | ●●●○○ Ein Durchschnittsspiel | ●●●●○ Anständiger 3DS-Zock | ●●●●● Ein wahrer Top-Hit

AUSSERDEM: ANKÜNDIGUNGEN & GERÜCHTE

Die Liste an angekündigten und sich bereits in Arbeit befindlichen 3DS-Spielen wächst täglich. Einige der aufgeführten Games werden hierzulande nicht erscheinen; auf viele andere werden wir wohl noch eine Weile warten dürfen.


Paper Mario


Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Star Fox 64 3D

Super Mario

Mario Kart 3DS

SPIEL	GENRE	HERSTELLER
Ace Combat 3D	Action	Namco Bandai
Animal Crossing	Simulation	Nintendo
Animal Resort: Dobutsuen o Tsukurou!!	Simulation	Marvelous Entertainment
Assassin's Creed: Lost Legacy	Action-Adventure	Ubisoft
Batman (Arbeitstitel)	Action	Warner Interactive
BlazBlue Continuum Shift II	Beat 'em Up	Arc Systems Works
Bomberman 3DS	Geschicklichkeit	Hudson Soft
Carnival Games	Geschicklichkeit	Take-Two Interactive
Cartoon Network SuperToon Rumble	Nicht bekannt	Crave
Chocobo Racing 3D	Rennspiel	Square Enix
Class of Heroes 3D x 3D	Rollenspiel	Acquire
Contra	Action	Konami
Cubic Ninja	Action	Ubisoft
Daisenryaku	Strategie	SystemSoft Alpha
Dead or Alive Dimensions	Beat 'em Up	THQ
de Blob 2	Nicht bekannt	THQ
Die Sims 3D	Simulation	Electronic Arts
Double Pen Sports	Geschicklichkeit	Namco Bandai
Driver Renegade	Action	Ubisoft
Dr. Lautrec & the Forgotten Knights	Geschicklichkeit	Konami
Dragon Quest VI: Realms of Revelations	Rollenspiel	Square Enix
Dream Trigger 3D	Action	D3 Publisher
DualPenSports	Geschicklichkeit	Namco Bandai
Earthpedia	Edutainment/Simulation	Gakken
EST	Action	D3 Publisher
Eternal Eden	Rollenspiel	Blossomsoft (Entwickler)
Etrian Odyssey	Rollenspiel	Atlus
Face RacersKart: Photo Finish	Rennspiel	Majesco
Fantasy Life	Rollenspiel	Level-5
FIFA Soccer 3D	Sport	Electronic Arts
Final Fantasy	Rollenspiel	Square Enix
Fish On	Simulation	ASCII Media Works
Frogger	Action	Konami
Gundam The 3D Battle	Action	Namco Bandai
Hakuoki 3D	Adventure	Idea Factory
Harmonix Music Project	Musik	Harmonix Music Systems
James Noir's Hollywood Crimes	Adventure	Ubisoft
Karous 3D	Shoot 'em up	Milestone
Kid Icarus: Uprising	Action	Nintendo
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Rollenspiel	Square Enix
Kororinpa	Geschicklichkeit	Hudson Soft
Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom	Nicht bekannt	THQ
Kyabajoppi	Action	Level-5
Licca-chan	Simulation	Takara Tomy
Lion's Pride: Adventures on the Serengeti	Action-Adventure	Majesco
Love Plus	Adventure	Konami
Madden NFL 3D	Sport	Electronic Arts
Mario Kart 3DS	Rennspiel	Nintendo
Martha Stewardt	Nicht bekannt	Majesco
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	Action	THQ
Medabots 3D	Rollenspiel	Rocket Company
Mega Man Legends 3	Jump & Run	Capcom
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Action-Adventure	Konami
Naruto Shippuden Action Project	Action	Takara Tomy
Ninja Gaiden	Action	Tecmo Koei
Omega Five	Action	Hudson Soft
One Piece: Unlimited Cruise SP	Action-Adventure	Namco Bandai
Pac-Man & Galaga	Action	Namco Bandai
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo
Pro Yakyuu Famista 2011	Sport	Namco Bandai
Pro Yakyuu Spirits 2011	Sport	Konami
Professor Layton and the Mask of Miracle	Adventure	Nintendo
Professor Layton vs. Ace Attorney	Adventure	Nintendo
Puss N Boots	Action	THQ
Resident Evil: Revelations	Action	Capcom
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Action	Capcom
Saints Row: Drive-By	Action	THQ
Shanghai 3D Cube	Geschicklichkeit	Sunsoft
Shin Megami Tensei 3DS	Nicht bekannt	Atlus
Shin M.T.: Devil Survivor Overclocked	Rollenspiel	Atlus
Shin Megami Tensei: Persona	Rollenspiel	Atlus
Sonic the Hedgehog	Action	Sega
Star Fox 64 3D	Action	Nintendo
Steel Diver	Geschicklichkeit	Nintendo
Super Black Bass: 3D Soul	Sport	Starfish SD
Super Mario	Jump & Run	Nintendo
Super Robot Wars/Super Robot Taisen	Strategie	Namco Bandai
Tales from the Abyss	Rollenspiel	Namco Bandai
Tank Beat 3	Action	Milestone
Tetris Axis	Geschicklichkeit	Hudson Soft
The Penguins of Madagascar – The Game	Action	THQ
Time Travellers	Adventure	Level-5
Transformers: Dark of the Moon	Action	Activision
WonderWorld Amusement Park	Strategie	Majesco Entertainment
Yu-Gi-Oh!	Geschicklichkeit	Konami

3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Juni 2011

THE LEGEND OF ZELDA:

Text | Christoph Kraus

Ist Link bereit, das Abenteuer seines Lebens ein zweites Mal zu bestehen? Wir haben die Neuauflage des Nintendo-64-Kulthits schon jetzt gespielt und geben euch fundierte Eindrücke, die ins Detail gehen!

Der Gefrierpunkt liegt bei 0 Grad Celsius. Ein Fluss fließt bergab. Nach dem Buchstaben A kommt der Buchstabe B. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** ist das beste Action-Adventure, das bis dato erschienen ist. Würdet ihr allen vier Aussagen zustimmen? Gut, dann machen wir das auch! Aber jetzt mal im Ernst: Nicht nur die N-ZONE-Redakteure betrachten das Nintendo-64-Epos als großes Meisterwerk, das ein ganzes Genre grundlegend verändert hat. Auch im weltweiten Wertungsdurchschnitt liegt **Ocarina of Time** mit hauchdünnem Abstand zum Zweitplatzierten (nämlich **Super Mario Galaxy**) auf dem ersten Rang. Wir meinen: Das Spiel trägt seinen Kultstatus völlig zu Recht! Auf diversen Messen, die wir für euch besuchten, hatten wir die Gelegenheit, die Neuauflage für den 3DS selbst auszuprobieren.

Heller, bunter – und besser?

Was sofort auffällt: Die Grafik ist deutlich farbenfroher geworden. Stapfte man 1998 noch durch düstere Tempel und finstere Wälder, die von einer dunklen Farbgebung geprägt waren, ist die Welt von Hyrule 13 Jahre später viel bunter. Das merkt

In der Nahaufnahme kommt der hohe Grad an Detailverliebtheit besonders gut zur Geltung: Links Gesicht ist deutlich hochwertiger modelliert als im N64-Original.

Hat Link erst einmal dem Pferd Epona die Flucht aus der Lon-Lon-Farm ermöglicht, kann er die Steppe von Hyrule noch viel schneller erkunden. Hü, hott, treuer Gaul!

Märchenhaft: Die Steppe von Hyrule sieht auf dem Nintendo 3DS lebendiger und authentischer als jemals zuvor aus!

Bombenstimmung in Hyrule: Dreimal dürft ihr raten, wo dieser Boss seinen wunden Punkt hat?

OCARINA OF TIME 3D

man insbesondere an den satten Farben und den großzügig eingesetzten Lichteffekten, etwa wenn sich Link mit einer Spinne im Deku-Baum anlegt oder sich mit Gohma, dem Herrscher dieses Tempels, beharkt. Es ist anzunehmen, dass so mancher Kenner des Originals mit den Änderungen in puncto Ausleuchtung nicht einverstanden ist, weil er befürchtet, dass die Atmosphäre darunter leiden könnte. Wer will schon das Gefühl haben, durch freundliche und hell ausgeleuchtete Gassen zu laufen, wo die beklemmende Stimmung scheinbar zu kurz kommt? Doch man muss auch Nintendo verstehen: Bei einer tragbaren Konsole wie dem 3DS besteht das Risiko, dass einige Zocker über eine unzureichende Sicht klagen. Beispiel: Als **Castlevania: Harmony of Dissonance** für den Game Boy Advance erschien, befanden zahlreiche Käufer das Abenteuer als unspielbar. Ihr Argument: Auf dem kleinen Bildschirm ließen sich aufgrund der dunklen Farbgebung angeblich manche Details nicht erkennen. Dies möchte Nintendo offensichtlich bei **Ocarina of Time 3D** verhindern. Und wir begrüßen dies. Auffällig sind auch die verbesserten Animationen, etwa wenn Link durch die hylianische Steppe rennt oder sein Schwert aus der Scheide zieht. Man merkt dem Titel also den Feinschliff an, auf den offensichtlich bei der technischen Aufbereitung großer Wert gelegt wurde.

Scharfe Sache!

Auf der GDC-Messe überraschte Nintendo die **Zelda**-Fans zudem mit neuen Eindrücken aus der Neuauflage von **Ocarina of Time**. Geschulten Blicken fällt sofort die gestochen scharfe Darstellung sowie der hohe Detailgrad auf, etwa in der Szene, als sich Link im Hyrule-Laden nach neu-

Am Anfang erlernt Link die Grundzüge der Steuerung. Außerdem macht er sich mit dem Spielablauf vertraut. Im Bild seht ihr das Dorf, in dem das Abenteuer beginnt.

Wer freut sich nicht darauf, mit Epona durch diese Landschaft zu reiten? Die Landschaft ist zwar etwas karg, dafür aber enorm abwechslungsreich geraten.

Die Schiebe- und Schalterrätsel sind alles andere als monoton. Ohne Köpfchen geht nix! Der Knopf in der rechten unteren Ecke zeigt euch übrigens an, welche Aktion ihr ausführt, wenn ihr die A-Taste drückt.

ALLES NUR LAU AUFGEWÄRMT?

Wir fassen kompakt die größten Änderungen zusammen, die euch in der Neuauflage des N64-Epos (N-ZONE-Wertung: 97 Prozent) erwarten.

- Die Farbgebung ist jetzt deutlich heller und an die Bedürfnisse von Mobilspielern angepasst.
- Der Zugriff auf die Menüs für Gegenstände, Karte und dergleichen wurde stark optimiert. Das ist überaus begrüßenswert!
- Links Animationen sind deutlich geschmeidiger, zudem bieten die Spielfiguren mehr Details.
- Um Steinschleuder, Bumerang und Co. zu justieren, kann die Nintendo-3DS-Konsole bewegt werden.
- Auch für den Perspektivwechsel ist es möglich, das Gerät je nach gewünschter Blickrichtung zu drehen.
- Die Präsentation ist vollständig dreidimensional: Objekte ragen regelrecht aus dem 3DS hervor.
- Auch Kleinigkeiten wurden verändert. Beispielsweise leuchten die Spinnen im ersten Tempel, dem Deku-Baum, jetzt nicht mehr rot (wie im Original), bevor sie Link attackieren, sondern lilafarben. Warum ist uns das bloß aufgefallen?

Die 3DS-Neuauflage von **Ocarina of Time** ist keineswegs lieblos aufgewärmt: Viele sinnvolle Details sorgen für ein verbessertes, heißes Spielerlebnis.

Die Okarina der Zeit, auf der Link hier gerade musiziert, ist das wichtigste Utensil des Spiels. Mit diesem Instrument verändert der Held die Zeit, sorgt für ein Gewitter und ruft sein Pferd herbei. Ständig lernt Link neue Melodien.

en Ausrüstungsgegenständen umsieht. Unser Bildvergleich im Extrakasten „Vorher – Nachher“ veranschaulicht dies. Auch Links Ausdrucksvermögen hat deutlich gewonnen. Sein Gesicht verrät auf dem Nintendo 3DS viel besser, in welcher Verfassung er gerade ist und wie es um seinen Gesundheitszustand bestellt ist. Vor allem in der Nahaufnahme kommt die Liebe zu optischen Kleinigkeiten gut rüber. Zudem haben die Entwickler viele neue Grafikeffekte hinzugefügt. Erlernt Link beispielsweise in den Verlorenen Wäldern das Menuett des Waldes – eines der Teleporter-Lieder für sein Okarina-Musikinstrument –, sieht man, wie feine Staubpartikel durchs Bild rieseln. Besser könnte der Nintendo-64-Klassiker auf dem 3DS nicht aussehen. Von der Tiefendarstellung konnten wir uns bei unseren Praxistests bereits überzeugen – und wir können euch versichern: Der 3D-Tiefeneffekt ist überaus gut gelungen! Man muss allerdings ergänzen, dass **Ocarina of Time 3D** auch in der regulären 2D-Darstellung ein echter Hingucker ist. Die plastische Wiedergabe setzt dem Ganzen lediglich die Krone auf. Viele Fans stellen sich im Augenblick die Frage, ob **Ocarina of Time** auf dem 3DS gegenüber der Originalversion inhaltlich erweitert sein wird. Gibt es möglicherweise neue Tempel, zusätzliche Nebenquests, alternative Pfade oder weitere Items, die Link 1998 noch nicht benutzte? Nintendo hat bislang nur bestätigt, dass neben der ursprünglich veröffentlichten Fassung auch das 2003 veröffentlichte Alternativ-Abenteuer **Master Quest** auf dem 3DS-Modul enthalten ist. Es bietet schwierigere Rätsel und leicht veränderte Dungeons, ist in puncto Spielablauf und Story aber gegenüber dem Original unverändert. Wir können euch übrigens von einer interessanten Begebenheit berichten: Im November 2009 trafen wir den **Zelda**-Produzenten Eiji Aonuma in einem lauschigen Hotel in London. Wir wollten von ihm wissen, warum es in **Ocarina of Time** auf dem

DIE ENTSTEHUNG EINER LEGENDE

Warum ist Ocarina of Time eigentlich so legendär? N-ZONE blickt auf die lange Entwicklungszeit des Action-Adventures fürs Nintendo 64 zurück.

Düstere Bude: Erkennt ihr im Hintergrund etwas? Nein? Wir auch nicht. Details gab es in der Alpha-Version nur wenige.

Nix los: Der Marktplatz von Hyrule war seinerzeit eher schwach frequentiert.

Die Fans waren außer sich, als Nintendo auf der Shoshinkai-Messe 1996 den weltweit ersten Trailer zu **Zelda: Ocarina of Time** zeigte. Damals noch mit der Engine von **Super Mario 64** laufend, wirkte Link wie ein unförmiger kleiner Gnom, der sich mit einem Metallritter ein Schwertduell lieferte. Der Video-Ausschnitt dauerte zwar nur wenige Sekunden und war relativ unspektakulär, offenbarte aber Einblicke in den sehr frühen Entwicklungsstand. Denn mit der Arbeit an **Zelda No Densetsu 64** (was so viel bedeutet wie „Legende von Zelda 64“) wurde erst gegen Ende der Entwicklung von **Super Mario 64** begonnen – und das sah man dem Spiel deutlich an. Die Programmierer nahmen sich offensichtlich ein Vorbild am ersten **The Legend of Zelda**. Sie ließen sich sogar beim Tempeldesign vom NES-Original inspirieren. Im Klartext heißt das: Die gezeigten Tempel in den ersten Pressebildern waren nicht mehr als quadratische Räume mit identischen Wand- und Bodenkacheln, rar gesäten Gegnern und einem geringen Grad an Abwechslung. Während dieser Zeit waren sich die Entwickler offenbar noch unschlüssig über das endgültige Spieldesign, man befand sich in der Experimentierphase. 1997 bestätigte Nintendo sogar, **Zelda 64** würde nur für das (im Nachhinein gefloppte) Zusatzlaufwerk 64DD erscheinen, um einen realistischen Zeitwechsel und eine völlig interaktive Landschaft zu ermöglichen. Ein Beispiel: Ihr habt irgendwo in Hyrule einen Baum zersägt und drei Büsche abgesäbelt – in diesem Fall hätte sich die Konsole diesen Zustand gemerkt. Aufgrund des geringen Interesses von Kunden und Entwicklern am 64DD verwarf man die Idee, **The Legend of Zelda** nur für die neue Hardware zu veröffentlichen, aber rasch wieder.

Hyrule im Wandel der Zeit

Doch wie sah **Zelda 64** in den diversen Programmier-Stadien eigentlich aus? Nach heutigem Empfinden wirkten die ersten Screenshots sehr unbeholfen und wie ein Rückschritt gegenüber **Super Mario 64**, da die Engine nur bedingt zur **Zelda**-Serie mit ihrer gigantischen Landschaft, dem hohen Gegner-Aufkommen und den weitläufigen Tempeln passte. Allein die weite Prärie von Hyrule wäre mit der mittlerweile veralteten Technik schwer möglich gewesen. 1997, als **Super Mario 64** längst fertiggestellt war, besann sich Nintendo also, warf die Engine über den Haufen und arbeitete mit aufgestocktem Personal am prestigeträchtigen **Zelda**-Projekt. Experimente mit feuerroten Gegnern, die direkt einem Comic hätten entspringen können, landeten ebenso im Papierkorb wie das simple Gameplay auf Basis des ersten NES-Teils. **Ocarina of Time** – wie **Zelda 64** ab sofort genannt wurde – sollte also groß werden und den schwächelnden Bekanntheitsgrad der Konsole deutlich aufwerten! Das Team erreichte dies unter anderem durch die Integration zweier Charaktermodelle (den jungen und erwachsenen Link), realistische Architektur (wie die Zitadelle der Zeit) sowie einen deutlich dunkleren Look, als Nintendo ihn mit **Super Mario 64** erreicht hatte. Dass selbst die Entwickler des besten Spiels der Welt gegen Ende der Produktion, als das Weihnachtsgeschäft bevorstand, immensen Druck bekamen, ist sogar noch heute erkennbar: Beispielsweise muss man für jedes der sechs Amulette, die im Spiel versteckt sind, einen Tempelherrscher besiegen. Nur der gelbe Funkel-Anhänger wird Link kostenlos ausgehändigt – ein sicheres Indiz dafür, dass ursprünglich ein weiterer Dungeon geplant war, wie sich Produzent Eiji Aonuma im N-ZONE-Interview später erinnerte. **Ocarina of Time** erschien letztlich im November und Dezember 1998 nahezu gleichzeitig in Japan, Europa und den USA.

Man beachte die nachträglich veränderte Anzeige oben rechts: Die C-Sticks fehlen!

Epona auf dem Weg in die Freiheit: Die Flucht des treuen Reittiers aus der Lon-Lon-Farm ist einer der schönsten und einprägsamsten Videospielmomente aller Zeiten. Auf dem Nintendo 3DS sieht die Umgebung aber viel schärfer aus.

Die sympathische Fee Navi (siehe Bildmitte) leuchtet in unterschiedlichen Farben – je nachdem, ob Ärger bevorsteht oder ob Link nichts zu befürchten hat. So ist der Held immer bestens darüber im Bilde, was ihn im nächsten Augenblick erwartet.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das N64-Glanzstück wird noch besser – basta!“

Ihr fragt euch: „Warum ist der Sebastian bloß so zurückhaltend, was die Wertungstendenz betrifft?“ Ich will es euch sagen: Weil ich bislang einfach zu wenig von **Ocarina of Time 3D** gesehen habe. Ich habe es zwar auf diversen Messen gezockt, aber bei einem Epos, das eine Spielzeit von mehr als 30 Stunden bietet, muss ich mich einfach intensiver in das Abenteuer vertiefen. Ich gehe aber – ähnlich wie meine Kollegen – davon aus, dass die Entwickler das Maximum aus der zweifellos grandiosen Vorlage herausholen. Alles andere hätte das Spitzohr Link allerdings auch nicht verdient. Und acht Punkte, die ich unten vergebe, sind ja auch nicht schlecht. Stimmt's?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Nintendo 64 ein Fragment gibt, das Link einfach so (ohne jegliches Zutun) erhält. War etwa geplant, einen weiteren Tempel im Spiel zu haben, der dann aber verworfen wurde? Diese Frage beantwortete Aonuma-san zu unserer vollsten Zufriedenheit: „Es gibt tatsächlich einen Unterschied zwischen den Tempeln, die wir integrieren wollten, und denen, die es im fertigen Spiel gibt. Und das hatte etwas mit Magie zu tun. Wir dachten daran, einige Aktionen, einige Handlungsfäden und einige Rätsel zu integrieren, die etwas mit Zauberfähigkeiten zu tun haben. Wir sind jedoch zum Schluss gekommen, dass andere, bereits existierende, ganz reguläre Items ein ebenbürtiger Ersatz sein können. Wir hatten also ursprünglich drei Tempel, die der junge Link erobern sollte, drei Tempel für den erwachsenen Link und drei, in denen er jeweils einen Zauberspruch erlernen sollte – aber stattdessen haben wir einen Tempel davon eliminiert. Im fertigen Spiel sind nun also 3 plus 3 plus 2, also 8 Tempel, zu finden.“ – Man darf schon jetzt spekulieren, ob sich die Entwickler der 3DS-Neuauflage eventuell früherer Ideen bedienen, die damals aufgrund der begrenzten technischen Leistung der Konsole noch nicht möglich waren, jetzt aber schon. Wir Fans freuen uns schon darauf, auf dem 3DS (wie früher) den Boss Gohma zu plätten, das Mädchen Salia in den Verlorenen Wäldern zu treffen, den Umgang mit Pfeil und Bogen zu erlernen, die hylianische Steppe zu erkunden und Zusatzaufgaben zu meistern, die uns die Bewohner der Städte und Dörfer erteilen. Zudem reift Link im Verlauf des Abenteuers vom Jungen zum Erwachsenen. Damit gehen etliche Änderungen im Spielablauf einher. Monoton, geschweige denn langweilig, war **Ocarina of Time** schon damals nicht. Und das mag bei einem derart komplexen Action-Adventure was heißen!

3D – und sonst?

Auch wenn momentan nichts darauf hindeutet, dass das Spiel abgesehen vom Alterna-

Weiter auf Seite 21

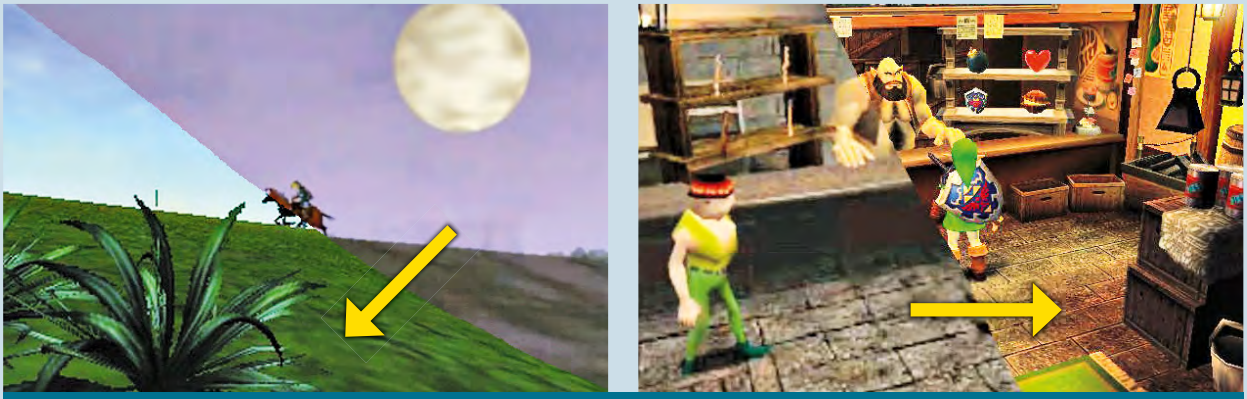
VORHER – NACHHER

Wir haben die ursprüngliche Nintendo-64-Version von Ocarina of Time aus dem Jahr 1998 mit der 3DS-Neuauflage von 2011 verglichen.

Auf welcher Konsole hinterlässt **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** den besseren Eindruck? Auf dem Nintendo 64, wo das meisterhafte Action-Adventure von Shigeru Miyamoto Ende 1998 auf den Markt kam, oder auf dem 3DS, für den die Entwickler im Moment an einer Neuauflage arbeiten? Man erkennt sehr deutlich, dass Nintendo vor allem die Detailschärfe verbessert und die Anzahl an Polygonen, aus denen der Hauptdarsteller Link und seine Umwelt bestehen, erhöht hat. Im Kampf gegen Gohma fällt zudem die hellere Umgebungsgrafk auf. So wollen die Entwickler offenbar verhindern, dass man auf der tragbaren Konsole kaum etwas erkennt, wenn die Lichtverhältnisse (trotz hintergrundbeleuchtetem Bildschirm) ungünstig sind.

Achtet beim Kampf gegen Gohma auf die dunkle Umgebungsgrafik in der Nintendo-64-Version (siehe Bild links)! Auf dem 3DS (Bild rechts) sind die Wände und die Figuren selbst hingegen viel heller. Nintendo möchte offensichtlich verhindern, dass man kaum etwas sieht, wenn man in dunkler Umgebung zockt.

Der Inventarbildschirm war bereits auf dem Nintendo 64 sehr übersichtlich und leicht zugänglich. Auf dem Nintendo 3DS habt ihr auf dem Touchscreen jederzeit den vollen Zugriff auf Karte und Gegenstände. Komfortabel! So muss man nicht mehr umständlich ins Menü klicken.



Hier zeigen wir euch die Vergleichsbilder aus dem Intro und dem Kaufladen, der sich direkt auf dem Marktplatz von Hyrule befindet, im direkten Vergleich. Der Pfeil führt jeweils vom Nintendo-64-Original zur 3DS-Neuauflage. Im Laden sorgen viele optische Details für ein schöneres Erscheinungsbild.

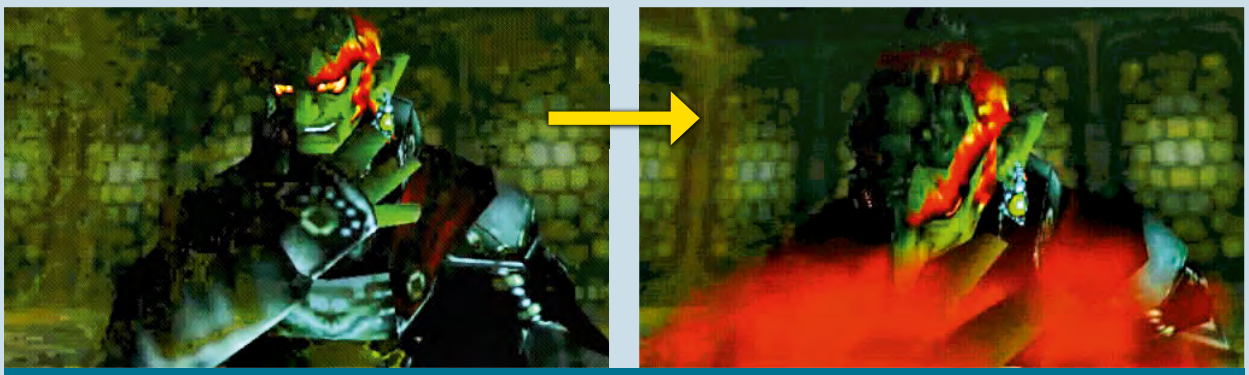
DIE KLEINEN UNTERSCHIEDE

Shigeru Miyamotos Geniestreich Ocarina of Time kennt jeder. Aber nur die wenigsten dürften wissen, dass das Spiel in unzähligen Versionen in den Handel kam. Sie alle unterscheiden sich in winzigen Punkten voneinander. Wir stellen sie auf dieser Seite im Detail vor.

Ein **Zelda**-Abenteuer, in dem Blutfontänen aus den Körpern von Links Widersachern spritzen (siehe Bildfolge)? Kaum vorstellbar, möchte man meinen. Allerdings enthält die in den USA erhältliche Erstversion von **Ocarina of Time** tatsächlich den roten Lebenssaft – er wird gegen Ende des Spiels sogar unübersehbar eingesetzt. Wenn ihr Ganondorf den Garaus macht, beginnt dieser laut zu husten, bevor er zwei Mal rotes Blut speit und dann das Zeitliche segnet. In der europäischen PAL-Version wurde diese derbe Animation aber entfernt.

Goldstück für Sammler

Auch äußerlich unterscheiden sich die Versionen voneinander: Die mit Abstand seltenste Version ist das goldene **Ocarina of Time**-Modul, das allerdings nicht in allen Ländern offiziell vertrieben wurde. Es existieren zwar goldene PAL-Cartridges des Miyamoto-Meilensteins, aber der Redaktion ist nicht bekannt, dass diese auch in Deutschland angeboten wurden – zumindest nicht im regulären Fachhandel. Wahrscheinlicher ist stattdessen, dass Nintendo in einer limitierten Auflage bestimmte Collector's Editions geschnürt hat – etwa als Weihnachtsgeschenk für Händler, Journalisten oder Angestellte des Hauses. Wer nähere Infos über das wertvolle **Zelda**-Modul hat (oder es möglicherweise selbst besitzt), darf uns mit einer Mail an redaktion@n-zone.de gerne weiterhelfen. Die meisten von euch dürften stattdessen die herkömmliche, graue Variante besitzen. Sie enthält Version 1.2 des Spiels. Einige Grafik- und Übersetzungsfehler sowie vereinzelte Bildeffekte wurden hier ausgetauscht.



In der Originalfassung des Nintendo-64-Meilensteins **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** spuckt Ganondorf, der Fiesling des Spiels, rotes Blut (siehe Bild rechts). Doch in späteren Auflagen des Action-Adventures wurde diese derbe Animation entfernt. Offenbar wollte Nintendo die jüngeren Spieler nicht erschrecken.

ALLE VERSIONEN VON OCARINA OF TIME IM ÜBERBLICK:

System	Version	Sammlerwert
N64	1.0 (nur NTSC)	Niedrig. Es handelt sich um die Erstauflage des Spiels. Darin spuckt Ganondorf beispielsweise rotes Blut. Im Feuertempel sind zudem Klänge enthalten, die an islamische Musik erinnern und aufgrund von Protesten später ausgetauscht wurden. Die goldenen Module der Version 1.0 sind weitaus seltener als die grauen!
N64	1.1 (nur NTSC)	Recht hoch. Diese Variante enthält keine inhaltlich relevanten Änderungen, lediglich ein paar Fehler wurden ausgebessert. Von dieser Version gibt es nur graue Module, keine goldenen.
N64	1.2 (auch PAL)	Sehr niedrig. Wer sich hierzulande **Ocarina of Time** gekauft hat, wird mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit diese Version besitzen, die es in einer geringen Auflage auch mit goldenem Modul gibt. Aufgrund der Verwechslungsgefahr mit islamischen Klängen enthält es eine abgewandelte Musik im Feuertempel.
GameCube	1.2	Die limitierte Edition von **The Wind Waker** sowie die **Zelda Collector's Edition**, die zusammen mit dem **Mario Kart: Double Dash!!**-Bundle verkauft wurde, enthält Version 1.2 von **Ocarina of Time**. Hier wurden aber die Zeichnungen auf den Felsblöcken geändert. Statt eines Halbmondes (das an muslimische Symbole erinnert) ist jetzt ein unverfängliches Logo darauf abgebildet.
Virtual Console	1.2	Diese Auflage ist identisch mit der GameCube-Version.

tiv-Abenteuer **Master Quest** mit neuen Tempeln oder zusätzlichen Okarina-Liedern bestückt ist, die es auf dem Nintendo 64 noch nicht gab, bahnt sich ein echter 3DS-Hit an – und das in jeder Hinsicht. Mit acht Tempeln, sagenhaft umfangreichen Nebenquests und einer Welt mit zahlreichen verschrobenen Bewohnern, die einem regelrecht ans Herz wachsen, kann man **Ocarina of Time** getrost als Epos bezeichnen. Alleine bis ihr die Geschichte abgeschlossen und den Fiesling (dessen Name natürlich eh schon jeder kennt!) am Schluss in seine Schranken gewiesen habt, dürften locker mehr als 30 Stunden vergehen. Wenn Nintendo es auch noch schafft, kleinere Mängel in der Benutzerführung – dazu zählt unter anderem das komplizierte An- und Ausziehen der Eisenstiefel im Wassertempel – auszubessern, sehen **Zelda**-Liebhaber rosigen Zeiten entgegen.

Wann kommt es?

Wir finden es zwar äußerst schade, dass **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** nicht schon zum Konsolenstart am 25. März 2011 im Handel verfügbar ist, aber Nintendo-Präsident Satoru Iwata hat immerhin bestätigt, dass das Action-Adventure im Juni ausgeliefert wird – und damit noch vor der wichtigen Branchenmesse E3, auf der neue Details zum Seriensprosse **Skyward Sword** für die Wii erwartet werden. Für Links große Fangemeinde bleibt also keine Zeit zum Verschnaufen. ■

Wohl jeder **Zelda**-Fan erinnert sich gern an diesen Bosskampf. Die Grafikeffekte kommen auf der neuen 3D-Konsole besonders klasse rüber. Ein Indiz dafür, dass die Hardware deutlich leistungsfähiger ist als die damalige.

Man achte beim Anblick dieser Szene auf den strahlend blauen Himmel und die gestochen scharfe Auflösung. So blendend sah **Ocarina of Time** auf dem ehrwürdigen Nintendo 64 noch nicht aus.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Der Höhepunkt einer ganzen Videospiel-Ära“

Die Chancen stehen gut, dass **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** auf Anhieb das beste Spiel des neuen Jahrzehnts wird. Was können die Entwickler auch schon falsch machen, wenn sie das ursprüngliche Abenteuer auf den Nintendo 3DS bringen? Na also! Nach unseren fundierten Spieleindrücken sind wir optimistisch, dass sich keine Leichtsinnsfehler in dieses Megaprojekt einschleichen. Zudem hat Nintendo-Präsident Iwata versprochen, dass sich selbst Serienkenner auf etliche Überraschungen freuen dürfen. Ich bezweifle jedoch, dass es gravierende Änderungen gegenüber dem Original geben wird. Begrüßenswert ist, dass die Entwickler das Alternativ-Abenteuer **Master Quest**, das 2003 in geringer Auflage veröffentlicht wurde, als Bonus auf das 3DS-Modul packen.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Dieses Epos prägte die Neunziger“

Ich erinnere mich gern an die Zeit zurück, als ich mit Epona über die Zäune der Lon-Lon-Farm sprang, um mit dem treuen Reittier neue Gebiete zu erkunden. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** definierte auf dem Nintendo 64 einfach eine glorreiche Ära, die bis heute unvergessen bleibt. Während andere Entwickler Mühe hatten, den berühmt-berüchtigten Nebeleffekt der Konsole in den Griff zu bekommen, bewies Nintendo in Perfektion, wie ein zeitgemäßes Action-Adventure auszusehen hat. Wenn die 3DS-Neuauflage nun mit weiteren Details angereichert wird, stehen uns fantastische Zeiten bevor. Ich freue mich jedenfalls schon darauf, ein zweites Mal mit Epona aus der Lon-Lon-Farm zu entkommen!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

DIE ZELDA-FORMEL

Text | Christoph Kraus

Auf Bewährtes greift man immer wieder gerne zurück: Wir verraten euch, welche Retro-Elemente ein gutes Zelda auszeichnen!

SCHWERT UND CO.

VORBILDLICH UMGESETZT IN: THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Was mögen sich die Leute von Nintendo wohl gedacht haben, als sie mit der Arbeit an **The Legend of Zelda** fürs NES begannen? Etwa „Lasst uns ein Spiel mit einem kleinen Jungen machen, der im Verlauf der Geschichte zum großen Helden wird!"? Oder „Wir erschaffen ein Action-Adventure in einer Fantasy-Welt, denn so was hat gerade Hochkonjunktur!"? Was sich damals hinter der Fassade des Nintendo-Hauptquartiers im japanischen Kyoto abgespielt hat, ist bis heute unklar. Doch mit 100%iger Gewissheit lässt sich sagen, dass sich die **Zelda**-Serie bis heute kaum verändert hat. Das ist im Grunde genommen eine wenig schmeichelhafte Feststellung, schließlich bedeutet sie im Umkehrschluss, dass die Reihe seit Jahrzehnten auf der Stelle tritt. Doch im Falle von Link ist sie ein Beweis für die spielerische Genialität, die Shigeru Miyamoto und sein Team damals schufen. Zwar erlaubte die schwache NES-Hardware seinerzeit noch keine epischen Zwischensequenzen oder bildschirmfüllenden Grafiken, stattdessen stand eine simple Geschichte im Vordergrund, die mit simplen Mitteln große Gefühle auf den Bildschirm brachte. Und alles begann mit dem Aufsammeln eines kleinen, pixeligen Schwerts …

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Jeder **Zelda**-Spieler kennt die Situation: Man steht vor einem scheinbar leicht zu überwindenden Hindernis, beispielsweise einem Stein. Kurzes Nachdenken ergibt: Link kann mühelos darüberklettern. Aber denkste! Die Programmierer benutzen das Objekt, um dem Spieler den Weg abzuschneiden, bis er ein bestimmtes Utensil gefunden hat, das explizit fürs Weiterkommen gedacht ist. Wenn also der Zugang zum Zora-Reich nur durch einen Bach versperrt ist und der Spieler erst eine Bohne sprießen lassen muss, um auf einem Blatt übers Wasser zu segeln, haben wir es exakt mit solchen Weg-Blockaden zu tun. Auch das Eingangstor ins Reich von Lord Jabu-Jabu ist zunächst versperrt – und zwar von König Zora höchstpersönlich! Erst wenn man ihn mit einem Fisch ködert, macht er Platz hinter seinem Thron. Ähnliche Sperren gab es aber auch schon früher: Bei **A Link to the Past** konnte man bestimmte Stellen in der Schattenwelt nur betreten, indem man sich in der Lichtwelt mit dem Spiegel teleportierte. Und selbst im ersten **Zelda** war das Floß unverzichtbar, um über Flüsse zu gelangen. Wir Spieler lieben solche Blockaden – schließlich steigern sie unsere Neugier ins Unermessliche!

RÄTSEL IM TEMPEL

VORBILDLICH UMGESETZT IN: A LINK TO THE PAST (SNES)

Die Art und Weise, wie die Entwickler aus einer technisch limitierten Hardware das Maximum herauskitzelten, legte den Grundstein zu **Zeldas** Erfolg auf dem NES. Doch auf diesen Lorbeeren konnten sie sich 1992 nicht mehr ausruhen, schließlich war inzwischen das viel leistungsfähigere Super Nintendo erhältlich – und das verlangte nicht, **Zelda** routiniert auf der neuen Konsole fortzuführen, sondern vielmehr der Serie neues Leben einzuhauchen. Im Klartext hieß das: Die Geschichte konnte endlich aufwendiger erzählt werden. Die Tempel ermöglichten wesentlich anspruchsvollere Rätsel. Die Steuerung ließ komplexere Kniffe zu. Das Ergebnis war für den Spieler insbesondere in den Dungeons sichtbar: Wo früher in den NES-Episoden meist sehr abstrakte Rätsel integriert waren, die man häufig gar nicht auf Anhieb lösen konnte, schien der Spielablauf auf dem Super Nintendo viel transparenter. Sollte man etwa eine zerborstene Wand sprengen, war dies jetzt auch optisch sofort ersichtlich – auf dem NES hätte man die entsprechende Passage auf gut Glück entdecken müssen.

REISE, REISE

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Die große, weite Prärie, der idyllische Hylia-See, die hell am Firmament leuchtende Sonne: Hyrule ist ein Land, in dem man gerne seinen Urlaub verbringen möchte. Aber wie kommt man in einem so überdimensionalen Reich von A nach B? Ohne Verkehrsmittel sind die Grenzen kaum zu überwinden. Wie gut, dass es seit **Ocarina of Time** in (fast) jeder neuen **Zelda**-Episode ein mehr oder weniger schnelles Vehikel gibt, mit dem sich das Problem des Reisens ganz von selbst löst. Das Pferd in **Ocarina of Time** und **Twilight Princess**, das Schiff in **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass** sowie der Zug in **Spirit Tracks** demonstrieren anschaulich, dass die Prärie von Hyrule mittlerweile viel zu weitläufig geworden ist, als dass Link sie per pedes erkunden könnte. Das bringt für die Entwickler aber auch einen erhöhten Aufwand mit sich, denn eine so gigantische Oberwelt darf man nicht nur einfach entwerfen – man muss sie auch mit Leben füllen! Unserer Meinung nach hat **Ocarina of Time** diese Authentizität am besten auf den Bildschirm gebracht. Denn anders als bei **The Wind Waker** war die Fortbewegung auf dem Pferdesattel sehr direkt – man spürte regelrecht jeden Schritt (anders als beim Schiff oder Zug). Und so soll es auch künftig bleiben!

REIFEPROZESS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Entschuldigung, Leute, aber wir müssen abermals **Ocarina of Time** als Meilenstein anführen, und zwar in puncto Reifeprozess. Keine andere **Zelda**-Episode fing den Charakterwandel vom jungen, kindlichen Hyrulianer zu einem starken, sogar ein bisschen aggressiven Erwachsenen besser ein, als es das N64-Meisterwerk tat. Dabei war am Anfang von dessen Entwicklung noch gar nicht absehbar, dass Links Abenteuer in zwei Handlungssträngen erzählt wird. Erst recht spät ließ Shigeru Miyamoto auf einer Messe verlauten, dass die Geschichte von **Ocarina of Time** in zwei Zeitabschnitten spielt. Allerdings dürfte es für die Programmierer nicht allzu leicht gewesen sein, einen jungen und einen volljährigen Link als Spielfigur zu integrieren. Anders lässt es sich nicht erklären, dass seitdem kein weiteres **Zelda**-Abenteuer einen zum Volljährigen gereiften Helden hatte. Zumindest in der Nintendo-3DS-Neuauflage des Kult-Klassikers von 1998 lassen sich der junge und der erwachsene Link erneut durch die Steppe von Hyrule steuern!

NEBENQUESTS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: MAJORA'S MASK

Es soll zwar Fans geben, die **Majora's Mask** das Fehlen eines einheitlichen Handlungsstrangs ankreiden, aber der hohe Grad an Übersicht lässt sich nicht bestreiten. Kaum hat sich Link zu Beginn der Story Zugang ins „Versteck der Bomber" verschafft, erhält er dort ein Notizbuch, in dem alle spielrelevanten Ereignisse verewigt werden. Dort wird beispielsweise vermerkt, wann ihr mit welchem Charakter gesprochen habt, zu welchen Uhrzeiten er in seiner gewohnten Umgebung anzutreffen ist und was es mit der jeweiligen Figur auf sich hat. In **Majora's Mask** erkundet ihr zwar lediglich vier (mitunter recht skurrile) Tempel, aber die zahlreichen Nebenaufgaben trugen maßgeblich zu einem stimmigen Abenteuer bei. Und genau darauf fahren wir **Zelda**-Fans seit jeher ab: Wir wollen Hühner einfangen, Lose kaufen, Schießbudenfiguren abknallen und noch viel mehr verrückte Dinge tun – nur um als Belohnung diese ollen Flaschen und Herzteile zu ergattern! Dafür ertragen wir sogar geduldig das Geplapper von Tingle …

LINK
SEIN ABENTEUERLICHER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus In Ocarina of Time 3D startet Link bald auf dem 3DS so richtig durch. Aber seine Karriere begann bereits vor 25 Jahren! Wir präsentieren Links markante Karriere-Eckpunkte.

1986: THE LEGEND OF ZELDA

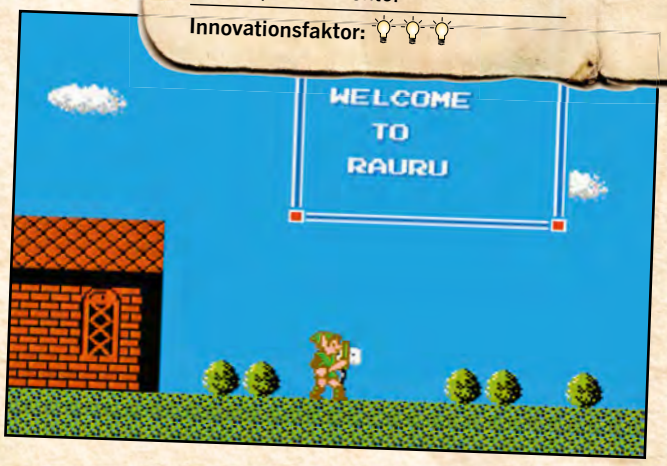
Man merkt dem Debüt der **The Legend of Zelda**-Serie deutlich an, dass es schon 25 Jahre auf dem Buckel hat: Heutzutage wirken die Blöckchen-Grafik, das abrupte Bildschirm-Scrolling und die teils wirren Rätseleinlagen nicht mehr allzu zeitgemäß. 1986 begeisterten jedoch der immens große Spielumfang, die unglaublich prickelnde Atmosphäre und das hervorragende Gameplay. In der Virtual-Console-Umsetzung des Spiels heißt der Endboss übrigens Ganon, im Original lautete sein Name Gannon.

Innovationsfaktor:

1987: THE ADVENTURE OF LINK

Das zweite **Zelda**-Abenteuer kam zwar nicht bei allen Serienliebhabern gleichermaßen gut an, aber es war seinerzeit zweifelsfrei extrem innovativ. Inspiriert von Rollenspielen à la **Final Fantasy**, erkundet Link darin seine Umgebung aus der Von-oben-Perspektive. Auf der Oberwelt kämpft er allerdings nicht mit Gegnern, stattdessen wechselt das Abenteuer erst bei einer Berührung mit einem Unhold in die Seitenperspektive. Erst dann wird der Kampf mit den Klingen ausgetragen. **The Adventure of Link** bietet viele gute Ideen, aber wir kritisieren den hohen Schwierigkeitsgrad und die etwas unpassenden Rollenspiel-Elemente.

Innovationsfaktor:



NICHT NEU, ABER ...

In diesem Extrakasten widmen wir uns den drei Neuauflagen früherer Zelda-Episoden, die bislang erschienen und angekündigt sind.

1998: LINK'S AWAKENING DX

Wie dem Titel unschwer zu entnehmen ist, handelt es sich hierbei um die Neuauflage des Game-Boy-Klassikers **Link's Awakening** von 1993. Sie erschien Ende 1998 anlässlich der Markteinführung des Game Boy Color. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass Nintendo in der deutschen Version zahlreiche textliche Änderungen vornahm. So wurden anzügliche Sätze aus der ursprünglichen Version teils deutlich umformuliert. Zudem unterstützt die De-luxe-Fassung den Game Boy Printer. Wer den Drucker besitzt, kann sich bestimmte Motive ausdrucken.

Innovationsfaktor:

2003: A LINK TO THE PAST

Als der Game Boy Advance veröffentlicht war, lag es aufgrund der ähnlich leistungsfähigen Hardware nahe, bestimmte Spieleklassiker vom SNES erneut zu veröffentlichen. So legte Nintendo beispielsweise **Super Mario World** und den Nachfolger **Yoshi's Island** neu auf. Aber auch **A Link to the Past** – ursprünglich 1991 in den Handel gekommen – erhielt eine Neuauflage. Bei dieser handelte es sich interessanterweise nicht nur um eine Umsetzung des früheren Super-NES-Hits, sondern Nintendo packte als Extra auch noch das Mehrspielerspektakel **Four Swords** auf das Modul. Ein rundes Paket!

Innovationsfaktor:

2011: OCARINA OF TIME 3D

Die Neuauflage des weltweit am besten bewerteten Videospiels aller Zeiten hält grundsätzlich am bewährten Gameplay fest und setzt auf kleine, aber feine Verbesserungen im Detail. Dazu zählen zum Beispiel die leicht verbesserte Grafik, die optimierte Benutzerführung und natürlich der imposante 3D-Effekt. Da der 3DS, ebenso wie der N64-Controller, einen Analogstick besitzt, dürfte sich die Steuerung auch genauso elegant gestalten wie vor 13 Jahren. Kann bei dieser superben Vorlage überhaupt noch etwas schiefgehen? Wir bezweifeln es!

Innovationsfaktor:

1991: A LINK TO THE PAST

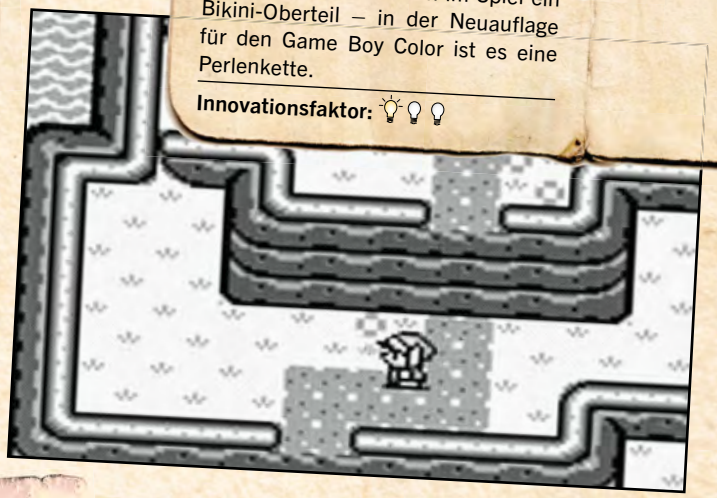
Dieses Meisterwerk machte den **Zelda**-Erfinder Shigeru Miyamoto zur Legende, denn hier stimmte einfach alles: Präsentation, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Waffenvielfalt und so weiter. Sogar den Umfang hat der großartige Entwickler-Profi gehörig erweitert, sodass man nicht nur wie in den Vorgängern die allseits bekannte Hyrule-Region bereist, sondern auch die Schattenwelt. Das grundlegende Gameplay wurde zwar zugegebenermaßen vom NES übernommen, aber **A Link to the Past** ist in allen Punkten deutlich besser! Dem Spiel lag übrigens eine Landkarte bei. Diese ist heute überaus wertvoll.

Innovationsfaktor:

1993: LINK'S AWAKENING

Die erste **The Legend of Zelda**-Episode für unterwegs besticht durch dasselbe ausgefallene Spielprinzip, das wir auch an den Vorgängern lieben. Sie orientiert sich technisch an **A Link to the Past**, doch bestimmte Elemente wirken abgespeckt. Dazu zählen beispielsweise die Animationen oder die Anzahl an Gegenständen, die Link mit sich herumträgt. Für Schmunzeln sorgen einige unpassende Texte, die der Übersetzer des Spiels eingebaut hat. Zum Beispiel sucht man im Spiel ein Bikini-Oberteil – in der Neuauflage für den Game Boy Color ist es eine Perlenkette.

Innovationsfaktor:



1998: OCARINA OF TIME

Nicht nur nach Meinung der N-ZONE-Redaktion ist **Ocarina of Time** das beste Videospiel aller Zeiten – viele andere Zocker halten den Kult-Hit fürs Nintendo 64 ebenfalls für unübertroffen gut. Zu verdanken ist dies der einzigartigen Art und Weise, wie die Entwickler das Spielgefühl von der zweiten in die dritte Dimension brachten. Abstriche in puncto Übersicht muss man dabei nicht machen. Kurz und knapp: Das Spiel hätte kaum besser werden können. Ein Meisterwerk!

Innovationsfaktor:

2000: MAJORA'S MASK

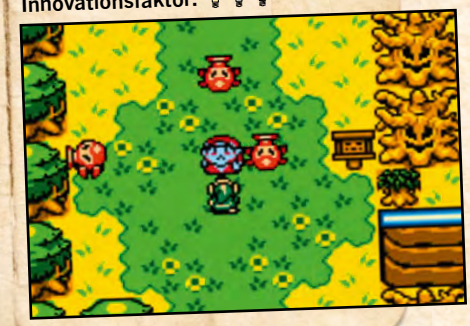
In diesem Action-Adventure bleiben Link nur 72 Stunden, um die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten. Die Zeitbegrenzung war dabei der größte Zankapfel: Manchen Fans gefiel es, dass sie diesmal unter Druck durch die Tempel ziehen mussten. Manche Serienkenner dagegen empfanden es als äußerst ungerecht, wenn sie wieder an den Anfang eines Gebiets zurückgeworfen wurden und von vorn beginnen mussten, nur weil die Zeit abgelaufen war. Trotzdem: **Majora's Mask** ist definitiv ein würdiger **Zelda**-Vertreter!

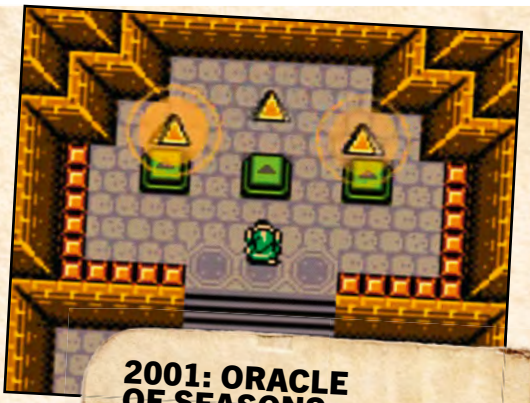
Innovationsfaktor:

2001: ORACLE OF AGES

Die clevere inhaltliche Verbindung zwischen **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons** ist eine besondere Eigenschaft dieser **Zelda**-Episoden. Denn spielt man einen der beiden Ableger durch, eröffnen sich im anderen völlig neue Wege. Entwickelt wurden die **Oracle**-Teile übrigens von Flagship – einem damals neu gegründeten Entwicklerstudio ehemaliger Capcom-Mitarbeiter, das allerdings mittlerweile wieder geschlossen ist. Es brachte neben den **Zelda**-Abenteuern auch ein **Kirby**-Jump&Run für den Game Boy Advance hervor.

Innovationsfaktor:





2001: ORACLE OF SEASONS

Man könnte **Oracle of Seasons** und **Oracle of Ages** zu einem Spiel zusammenfassen. Aber diese Bündelung würde der Qualität der Abenteuer nicht gerecht. Schließlich sind beide Spiele auch für sich genommen in jeder Hinsicht durchdacht und lohnenswert. Während **Oracle of Ages** hauptsächlich Rätsel bietet, in denen man die Zeit beeinflussen muss, setzt **Oracle of Seasons** auf das Wechselspiel der unterschiedlichen Jahreszeiten. Einem bestimmten Händler im Spiel lässt sich übrigens nur dann ein Besuch abstatten, wenn man auf einem Game Boy Color zockt (und nicht auf dem klassischen Modell). Abzocke!

Innovationsfaktor:

2003: THE WIND WAKER

Als Nintendo diese knallbunte **Zelda**-Episode zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorführte, waren die Fans regelrecht geschockt. Völlig zu Recht, wie wir finden! Denn sie hatten eine realistisch aussehende Spielfigur erwartet, die durch ein düsteres, gegnergespicktes Hyrule-Reich läuft. Stattdessen steuerten sie im fertigen Spiel einen comicartigen Link durch Landschaften, die vor bunten Farben nur so strotzten. Viele Fans störten sich auch an der Tatsache, dass man am Ende zahlreiche Triforce-Splitter sammeln musste – da schaltete ein großer Teil der Spieler lieber ab! Wer einen GBA anschließt, profitiert von einer zusätzlichen Landkarte. Nützlich!

Innovationsfaktor:

2004: THE MINISH CAP

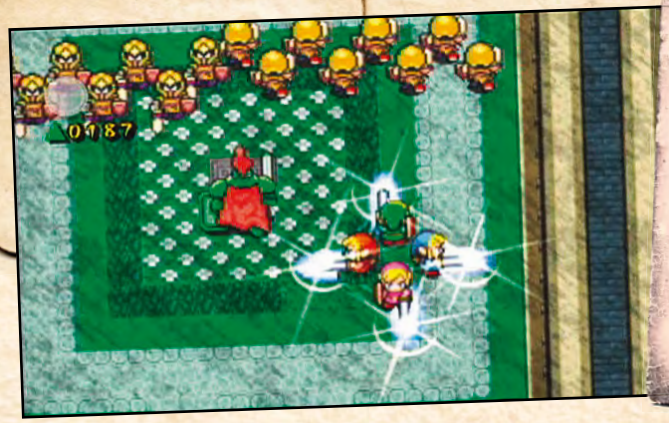
Auch wenn dieses Spiel zu den besten tragbaren **The Legend of Zelda**-Ablegern gehört, die es gibt, so muss man doch anmerken, dass **The Minish Cap** ein recht kurzes Vergnügen ist. Darin wird Prinzessin Zelda von einem fiesen Typen versteinert und Link entscheidet sich spontan dazu, sie zu retten – war ja klar! Interessanterweise kann sich Link mithilfe seines Kumpels Ezelo, einer lebenden Zipfelmütze, auf Zwergengröße schrumpfen lassen. **The Minish Cap** besticht durch ausgeklügelte Tempel und eine humorvolle Inszenierung.

Innovationsfaktor:

2005: FOUR SWORDS ADVENTURES

Kann man dieses ausgefallene **Zelda**-Spiel überhaupt in einem Atemzug mit Klassikern wie **A Link to the Past** und **Ocarina of Time** nennen? Wir finden: Man kann nicht nur – man muss sogar! Denn **Four Swords Adventures** ist zwar kein typisches **Zelda**-Abenteuer – denn man spielt es mit bis zu vier Leuten gleichzeitig und greift sogar auf den Game Boy Advance als Controller zurück –, aber es setzt auf dieselben cleveren Rätsel. Und das ist gut so!

Innovationsfaktor:



2006: TWILIGHT PRINCESS

So etwas hatte es in der Vergangenheit noch nie gegeben: Die technisch anspruchsvolle **Zelda**-Episode wurde erst für den GameCube angekündigt und kam dann – nachdem das Projekt mit gehöriger Verspätung ausgeliefert wurde – gleichzeitig für die Wii-Konsole heraus. In dem Titel ist Link nicht nur als Krieger unterwegs, sondern verwandelt sich hin und wieder auch in einen Wolf. Obwohl die GC-Version von **Twilight Princess** teilweise zum Spottpreis verramscht wurde, zahlen Sammler inzwischen gut 50 Euro dafür. Eine exzellente Geldanlage!

Innovationsfaktor:

2007: PHANTOM HOURGLASS

Zugegeben: Nach Erscheinen des DS dauerte es ein paar Jahre, bis Link dort sein erstes Abenteuer erlebte. Doch das hatte es dann wirklich in sich: In **Phantom Hourglass** reist unser geliebter Zipfelmützenträger in einem nussschalenähnlichen Schiffchen auf dem Ozean umher und erkundet auf serientypische Art und Weise die Tempel. Die Steuerung beschränkt sich erstmals in der langjährigen **Zelda**-Serie ausschließlich auf den Touchscreen: Zeigt man den Stift auf eine bestimmte Stelle, so bewegt sich Link sofort dorthin. Auch das Mikrofon wird genutzt. Ein superbes Action-Adventure!

Innovationsfaktor:

2009: SPIRIT TRACKS

Kaum zu glauben: Nach kurzer Pause setzte Nintendo Links Erfolgsgeschichte auf dem Nintendo DS fort. In **Spirit Tracks** schipperte Link aber nicht in einem Mini-Boot übers Meer, sondern reiste als Schaffner in einem Zug durchs Land. Als besondere Eigenschaft nutzte Link zudem einen überdimensionalen Dudelsack, um in den Tempeln voranzukommen. Im N-ZONE-Test heimste **Spirit Tracks** eine hervorragende Einzelspielerwertung von 90 Prozent ein. Und das, obwohl sich die Innovationen in Grenzen hielten.

Innovationsfaktor:

2011: SKYWARD SWORD

Links zweites Action-Adventure für die Wii setzt voll und ganz auf den MotionPlus-Adapter für eine noch präzisere Erkennung der Bewegungen, die ihr mit der Fernbedienung ausführt. **Skyward Sword** merkt dabei, ob ihr den Controller vertikal, horizontal oder schräg schwingt – und Link folgt auf dem Bildschirm euren Bewegungen. Auch wenn der Grafikstil nicht bei allen **Zelda**-Fans auf Gegenliebe stößt, so werden sich die meisten zumindest mit dem Spielprinzip arrangieren – denn das verspricht wieder einmal, durch imposante Bosskämpfe und neue Utensilien brillant zu werden.

Innovationsfaktor:

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2. Hälfte 2011

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Nicht nur auf dem Nintendo 3DS beweist Link, wer der einzig wahre Held von Hyrule ist. Auch in seinem nächsten Wii-Epos lässt er das Schwert rotieren, um sich mit den Mächtigen des Landes anzulegen. Dank MotionPlus reagiert seine Klinge sogar auf jede eurer Bewegungen! Wir haben das Abenteuer gespielt.

DIE ANALYSE DES AKTUELLEN TRAILERS

Auf der Games Developers Conference überraschte uns Nintendo mit einem neuen Trailer zum Wii-Epos Skyward Sword. Wir haben die Spielszenen analysiert und verraten euch, inwiefern der Wii-MotionPlus-Adapter das Spielgefühl beeinflusst.

In dieser Spielszene sehen wir Link, wie er eine Tür aufschlägt. Der rote Kristall befindet sich auf der linken Seite, deshalb muss Link einen Schwerthieb nach rechts ausführen. Das nennen wir einen cleveren Wii-MotionPlus-Einsatz!

Plötzlich taucht ein neuer Gegner auf, der frappierende Ähnlichkeiten mit der Skulltula-Spezies aufweist. Link muss abwarten, bis das Biest hochkant steht, um dann im richtigen Moment den Kristall am Bauch zu treffen.

Auch dieser Bösewicht hat einen wunden Punkt. Ihr erwischt ihn, wenn ihr mit der Wii-Fernbedienung eine Bewegung von links nach rechts ausführt. Der Wii-MotionPlus-Adapter erkennt die Schlagrichtung überaus präzise.

Auf dem Drahtseil haltet ihr die Balance, indem ihr die Wii-Fernbedienung im richtigen Winkel dreht. Durch heftige Schaukelbewegungen könnt ihr sogar den Widersacher vom Seil pfeffern. Das sieht äußerst gekonnt aus!

SCHWERT-SHOWDOWN!

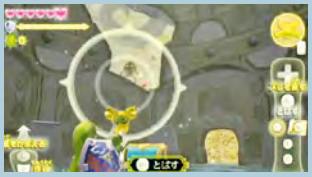
Der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata hat bestätigt, dass **Skyward Sword** erst nach **Ocarina of Time** – also frühestens im Juli, aber vermutlich erst im Herbst – in den Handel kommen wird. Doch wir konnten das neue Wii-Abenteuer schon jetzt anspielen. Als spielerische Revolution im Vergleich zu den bisherigen 3D-**Zelda**-Ablegern haben wir Links Wii-Comeback zwar nicht erlebt, allerdings bringt der MotionPlus-Einsatz – das Zubehör wird zum Spielen unbedingt benötigt! – tatsächlich frischen Wind in die Reihe. Wir schildern euch auf dieser Seite alle Neuerungen in puncto Steuerung und stellen jeweils den Bezug zum Gameplay her.

A-TASTE: Ihr seid es aus früheren **Zelda**-Spielen gewohnt, alle paar Sekunden auf die A-Taste zu drücken, damit Link einen Purzelbaum ausführt, um schneller vorwärts zu kommen? Dann müsst ihr euch jetzt ein bisschen umstellen: Der Knopfdruck löst neuerdings einen Sprint aus, doch dieser hält nur so lange an, wie die grüne Energieleiste neben Link noch eine gewisse Rest-Ausdauer anzeigt. Dadurch spielt sich **Skyward Sword** wesentlich flotter als **Twilight Princess** – Links deutlich gesteigerte Agilität tut dem Action-Adventure sichtlich gut. Und auf den klassischen Purzelbaum müssen **Zelda**-Kenner ebenfalls nicht verzichten: Er wird jetzt ausgeführt, indem ihr das Nunchuk während eines Sprints schüttelt. Und noch eine Neuerung: Link kann ab sofort hohe Mauern erklimmen: Nähert er sich einer Wand, läuft er diese ein paar Schritte nach oben, hält sich dann an der Oberkante fest, um anschließend drüberzuspringen. So viel Körpereinsatz hat man bei Link lange Zeit nicht mehr gesehen!

PLUS-TASTE: Dass man bestimmte Tasten auf dem Controller zum schnellen Zugriff auf beliebige Ausrüstungsgegenstände belegen kann, war schon in den **Zelda**-Vorgängern so. Auch diesmal fungieren Minus- und Plus-Knöpfe als nützliche Schnellanwahl: So holt Link etwa – wie im Bild rechts gezeigt – Flasche und Karte aus der Tasche.

B-TASTE: Im Bild seht ihr den sogenannten Käfer in Aktion – ein Flugobjekt, das Link kontrollieren kann, um weiter entfernte Objekte einzusammeln oder die Gegend zu erkunden. Der Käfer verhält sich also ähnlich wie die Seemöwen aus dem GameCube-Spiel **The Wind Waker**. Das Item wird mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit häufig für Rätsel genutzt.

MOTIONPLUS-AUFSATZ: Damit die Schwertmanöver präzise erkannt werden, ist das MotionPlus-Zubehör zum Spielen zwingend erforderlich. Nintendo hüllt sich bislang in Schweigen, ob das Zubehör dem Spiel – ebenso wie zum Beispiel bei **Red Steel 2** oder **Wii Sports Resort** – beiliegt oder nicht, aber wir gehen davon aus, dass es unterschiedliche Varianten des Spiels (mit und ohne MotionPlus) geben wird. Das Gameplay scheint sich übrigens recht stark auf horizontale und vertikale Schwertstreiche zu fokussieren. Der Skorpion-Boss, den wir in der vorgeführten Demo plätten durften, erforderte etwa, dass der Spieler darauf achtet, in welcher Position er seine Zangen hält. Entsprechend musste man auch die Wii-Fernbedienung positionieren. Lest dazu den Extrakasten auf der nächsten Seite.



Mit dem neuen, lenkbaren Fluggegenstand zielt Link auf einen Gegner. Handelt es sich etwa um das allseits bekannte Horror-Kid oder um einen der kauzigen Waldbewohner aus dem Nintendo-64-Hit **Ocarina of Time**?

Auch bei diesem Rätsel wird das MotionPlus-Zubehör wunderbar integriert. Durch Drehbewegungen in alle Himmelsrichtungen sorgt man dafür, dass die Bestandteile dieses Würfels perfekt ineinandergreifen.

Den Feuerball, der hier im Bild zu sehen ist, kann Link per Schwertbewegung abwehren. Damit nutzt er nicht nur den Schild, sondern auch seine Hieb- und Stichwaffe zur Verteidigung. Link ist eben ein Multitalent!

Dieser Typ erinnert uns ein bisschen an Vaati aus dem Game-Boy-Advance-Abenteuer **The Legend of Zelda: The Minish Cap**. Was meint ihr? Schreibt uns eine E-Mail an redaktion@n-zone.de und schildert uns eure Eindrücke!

EIN WAHRHAFT BOMBIGES VERGNÜGEN!

Werfen oder rollen? Wie ihr die Bombe zur Explosion bringt, wird einzig und allein dadurch bestimmt, wie ihr beim Abwurf die Wii-Fernbedienung haltet. Wir finden: So intuitiv war es noch nie, Links Ausrüstung zu benutzen. Die Steuerung von **Twilight Princess** wirkt heute dagegen wie ein lauer Kompromiss zwischen klassischer Tastensteuerung und den Wii-Kontrollmöglichkeiten. Bleibt zu hoffen, dass Aonuma und Miyamoto ihr Versprechen halten und den Fokus des neuen **Zelda** auf Spielspaß setzen – denn die Devise der Entwickler lautet, dass der Schwierigkeitsgrad weder zu leicht noch zu schwer sein soll. Stattdessen haben sich die klugen Köpfe hinter der **Zelda**-Serie vorgenommen, es dem Spieler leichter zu machen, kreativ zu sein (!) und die Lösung eines Rätsels zu erkennen.

EIN EPISCHER ZWISCHENBOSS

Wie es sich für ein gutes Zelda gehört, demonstrieren die Endgegner-Schlachten eindrucksvoll, wie die technischen Möglichkeiten des MotionPlus-Adapters für spielerische Zwecke eingesetzt werden.

ERSTE KAMPFPHASE: Seht ihr die Scheren des Skorpions? Sie sind nicht nur zu dessen Verteidigung gedacht, sondern offenbaren den wunden Punkt dieses Endbosses. Ihr rotes Leuchten verrät, dass er euch bald angreift. Sobald sie wieder blau glühen, bieten die Scheren eine optimale Angriffsfläche für Links Schwert. Doch die Gliedmaßen sind so geformt, dass die Hiebwaffe nur dann versenkt werden kann, wenn Link im richtigen Winkel zuschlägt. Das heißt im Klartext, dass ihr die Wii-FB immer exakt so halten müsst, dass sie ihr Ziel korrekt trifft. Und das ist gar nicht so leicht, wie es sich anhört. Schlagt dem Bösewicht beide Scheren weg!

ZWEITE KAMPFPHASE: Da ihr eure Gegner, wie in allen **Zelda**-Spielen seit **Ocarina of Time**, weiterhin anvisieren könnt, verliert ihr die Scheren des Skorpions nie aus den Augen. Selbst wenn ihr kurz nach hinten lauft, um frische Energie (in Form von Herzen) einzusammeln, habt ihr den Widerling stets im Fokus. Mitten im Gefecht kann es übrigens passieren, dass euch der Skorpion mit seinen Greifzangen packt und in die Luft hebt. Dann gilt es, euch mit schnellen Schüttelbewegungen von Wii-Fernbedienung und Nunchuk aus den Fängen des Skorpions zu befreien. Man mag von solchen Einlagen halten, was man will, aber zu dieser Spielszene passen sie definitiv! Ziel der zweiten Phase ist es, den Skorpion weiter mit dem Schwert zu bearbeiten. Aber Vorsicht, er attackiert euch jetzt noch aggressiver als zuvor!

DRITTE KAMPFPHASE: Euer Angriffsziel ist jetzt der Kopf des Skorpions. Versenkt euer Schwert im Schädel des Untiers, um es damit endgültig außer Gefecht zu setzen! Nach einer Weile geht ihr als Sieger aus dem Kampf hervor. Herzlichen Glückwunsch, der Kampf ist endlich vorüber!

VORTEIL DURCH MOTIONPLUS?

Wäre die neue Zelda-Episode auch ohne den MotionPlus-Aufsatz möglich gewesen? Wir sagen vehement „Nein!“ und begründen unseren Standpunkt.

DER NEIGUNGSWINKEL:
Der Winkel, mit dem Link auf seine Gegner mit dem Schwert einschlägt, wird per MotionPlus-Zubehör exakt gemessen. Das war beim Vorgänger **Twilight Princess**, der nur auf die Verwendung der „nackten“ Wii-Fernbedienung setzte, noch nicht möglich. Damals wurde ein Fuchteln mit der Wii-Fernbedienung lediglich als Ersatz für das Drücken der B-Taste erkannt, was der direkte Vergleich mit der GameCube-Version beweist. Man kann also definitiv sagen, dass MotionPlus das Gefühl, mittendrin zu sein, stark intensiviert, da auch die Gegner unterschiedlich auf eure Hiebe reagieren. Eine Pflanze, die ihr Maul seitwärts aufsperrt, kann zum Beispiel bloß mit der entsprechenden Vertikal-Attacke unschädlich gemacht werden.

DAS RINGMENÜ:
Wer **Secret of Mana** gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an das Ringmenü, in dem man seine Items und Manöver auswählte. Ein ähnliches Menü kommt auch bei **Skyward Sword** zum Einsatz. Haltet ihr B gedrückt, so öffnet sich ein neues Fenster, in dem man den gewünschten Ausrüstungsgegenstand auswählt. Benutzen lässt dieser sich dann allerdings nur mit dem A-Button. Daran muss man sich erst einmal gewöhnen, wie Aonuma einst richtig bemerkte, aber das geht sehr schnell.

ES GIBT NUR EINEN HAKEN:
Wie schon die MotionPlus-exklusiven Spiele **Red Steel 2** und **Wii Sports Resort** erfordert auch **Zelda: Skyward Sword** eine vorherige Kalibrierung. So wies uns das Spiel darauf hin, die Fernbedienung samt MotionPlus für wenige Sekunden auf eine ebene Fläche zu legen, damit die Ausgangslage des Zubehörs korrekt gemessen wird. Das ist sicherlich ein verschmerzbarer (und äußerst kurzer) Aufwand, den wir keineswegs als störend empfinden – aber nur, solange wir den Adapter nicht alle paar Minuten neu kalibrieren müssen! Das würde das Hyrule-Abenteuer unnötig unterbrechen und den Spielablauf deutlich verlangsamen.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Geballte Schwert-Action!“

Wird **The Legend of Zelda: Skyward Sword** einer der letzten großen Wii-Hits? Es ist offensichtlich, dass sich die weiße Nintendo-Fuchtelkonsole langsam, aber sicher dem Ende ihrer Lebenszeit nähert. Doch das macht mir nichts aus – wenigstens zum Schluss soll noch mal ein richtiger Kracher auf den Markt kommen! Der auf der Games Developers Conference gezeigte Trailer macht übrigens Appetit auf clevere Rätsel, eine intelligente MotionPlus-Einbindung, eine durchdachte Geschichte und motivierende Streifzüge durch die Tempel. Ich vergebe allerdings zunächst „nur“ acht Punkte, da ich noch mehr vom Spiel sehen will.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Schwert stammt aus Meisterhand!“

Schon jetzt ist absehbar, dass **Skyward Sword** in puncto Einfallsreichtum und Steuerungs-Raffinesse an die bisherigen **Zelda**-Episoden heranreicht. Allerdings blicken die Serienkenner bislang eher auf die Nintendo-3DS-Neuauflage des N64-Kult-Hits **Ocarina of Time** als auf den zweiten Wii-Serienableger. Dieser glänzt jedoch bereits durch eine präzisere und schnellere Steuerung als beim Vorgänger (wie ging es früher bloß ohne Sprinttaste?), clevere Bosskämpfe und neue Gegenstände im Inventar. Dass Miyamoto den Spielspaß bei der Entwicklung in den Fokus rückte, kann für uns nur von Vorteil sein!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Obacht! Diese Typen sehen nicht aus, als ob gut Kirschen mit ihnen essen wäre.

Das erinnert fast schon an ein Schlümpfe-Spiel. Man achte auf die Pilzhäuser!

Der Schwanz im Logo verrät: Waschbär-Mario kehrt offensichtlich zurück!

SCREEN-INFO

N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange war bei der Games Developers Conference und hat eigene Bilder der Enthüllung von **Super Mario** für den Nintendo 3DS erstellt.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

SUPER MARIO

Text | Christoph Kraus

… und plötzlich hüpft er wieder durchs Pilzkönigreich: Super Mario feiert sein Jump&Run-Debüt auf dem Nintendo 3DS!

In der N-ZONE 03/2011 berichteten wir noch darüber, dass Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto unseren allseits beliebten Klempner auf den 3DS bringen möchte. Der Satz, der im Rahmen der Interview-Reihe „Iwata fragt“ auf der offiziellen Nintendo-Webseite fiel, lautete: „Ich will allen so bald wie möglich zeigen, wie das neue **Super Mario Bros.** auf dem 3DS aussehen wird.“ Und siehe da, schon auf der diesjährigen Entwicklermesse Games Developers Conference (GDC) war es so weit! Schlicht und ergreifend **Super Mario** – ohne „3D“, „3DS“ oder sonstige Zusätze im Namen – lautet der Arbeitstitel für das neueste Abenteuer des Rohrverlegers. Und es hinterlässt schon jetzt mächtig Eindruck! Übrigens wurde auch die erste **Zelda**-Episode für die Wii auf der GDC vor sechs Jahren zunächst bloß als **The Legend of**

Das oben abgedruckte Bild beweist: Mario ist nicht immer „super“. Hier rennt er noch als Otto Normalklempner durch den Level …

… und in diesem Screenshot trägt die beliebteste Spielfigur aller Zeiten nicht nur eine Mütze, sondern ist auch deutlich größer – eben *Super*-Mario!

Solche Schwebeplattformen haben wir auf dem Nintendo 64 zuhauf erklommen, etwa im 14. Kurs namens „Tick-Tack-Trauma“. Erinnert ihr euch?

Dieses Bild zeigt eine Szene aus **Super Mario 64 DS**. Die Aufmachung der Levels ist im neuen **Super Mario** für den 3DS sehr ähnlich gestrickt. Das gefällt uns schon jetzt!

Zelda angekündigt. Erst einige Monate später bekam das Epos den Untertitel **Twilight Princess** spendiert. Es ist also davon auszugehen, dass Nintendo auch das neue **Mario**-Jump&Run unter einem griffigeren Namen auf den Markt bringt. „Super Mario Universe“ vielleicht? Wäre ja äußerst bekloppt, wenn das neue Jump & Run mit dem Kult-Klempner einen so einfallslosen Titel bekommen würde, oder nicht? Allerdings könnte dies auch bedeuten, dass die Serie zu ihren Wurzeln zurückkehren soll – denkbar wäre es.

Super Mario 64 3DS?

Fakt ist, dass der neueste Serienspross ein klassisches 3D-Jump&Run wird, wobei der Begriff „3D“ im wahrsten Sinne des Wortes zu verstehen ist. Er erinnert deutlich an **Super Mario 64** – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass die Levels diesmal einen richtigen Tiefeneffekt bieten. Auch die Gestaltung der Levels mit rotierenden Würfeln, Schwebeplattformen, herumliegenden Münzen sowie den (Flügel-) Gumbas und Piranha-Pflanzen, die wir bereits als Gegner im Pilzkönigreich sichteten, ist uns aus dem Kult-Hit fürs Nintendo 64 wohlvertraut. Runde Planeten, wie sie Mario noch auf der Wii erkundete, gehören zwar der Vergangenheit an, dafür kommen die Farben genauso knallig rüber wie in **Super Mario Galaxy**. Auf einem Bild sieht man sogar den geschrumpften Mario, also nicht in seiner Form als buchstäblicher *Super*-Mario. Das deutet darauf hin, dass es diesmal keine Energieanzeige gibt, sondern dass der Held wie früher durch den Verzehr wachstumsfördernder Pilze an Körpergröße gewinnt.

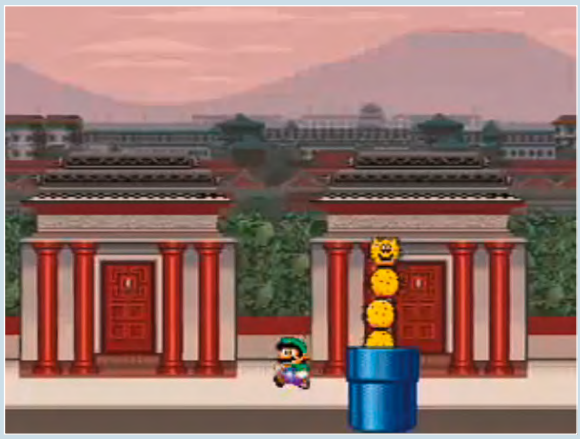
Huhu? Waschbär-Mario?

Offensichtlich möchte uns Nintendo ein wenig ärgern. Zu dieser Schlussfolgerung gelangen wir jedenfalls, wenn wir

Das Pilzkönigreich erstrahlt in satten Farben – jetzt sogar in dreidimensionaler Tiefe. Solche Blöcke sind uns aus **Super Mario 64** bestens bekannt.

BUH, MARIO!

Dass Super Mario für den 3DS bestimmt ganz toll wird und Super Mario 64 vor Innovationen strotzte, habt ihr mittlerweile oft genug gelesen. In diesem Extrakasten stellen wir euch das wohl schlechteste Mario-Spiel vor, das offiziell von Nintendo veröffentlicht wurde.



Mario is Missing war Nintendos erfolgloser Versuch, auf dem Markt der Lernspiele Fuß zu fassen. Das Spiel erschien im Gegensatz zur bisherigen Veröffentlichungspolitik nicht nur für Nintendo Entertainment System und Super NES, sondern auch für Heimcomputer mit Windows- oder Apple-Betriebssystem. Die PC-Variante wurde beispielsweise auf fünf Disketten ausgeliefert. Wer infolgedessen eine spielerische Komplexität erwartet, wird aber bitter enttäuscht: Marios Suche nach historischen Beweisstücken, die letztlich zur Wiederbegegnung mit Bruder Luigi führen, ist so prickelnd wie ein Glas abgestandenes Mineralwasser. Oder wie ein Flirt mit einer Hundertjährigen. In **Mario is Missing** rennt man durch eine wirr konstruierte Stadt, hüpft Koopa-Schildkröten auf den Schädel, befragt Passanten, liest bildschirmfüllende Nachrichtenblätter, die mit Fakten nur so vollgestopft sind, und arbeitet sich auf der **Super Mario World**-ähnlichen Bildschirmkarte Land für Land vor. So führt die Reise über Peking und Teheran nach Paris, Berlin, Moskau und noch weiter quer durch alle Kontinente. Am Ende macht sich beim Spieler aber ein unbefriedigtes Gefühl breit: Ist der Spaß gerade im Urlaub? Klarer Fall: Er hat sich mitsamt Luigi aus dem Staub gemacht! Wollen wir sie beide retten? Nö!

NINTENDO AUF DER GAMES DEVELOPERS CONFERENCE

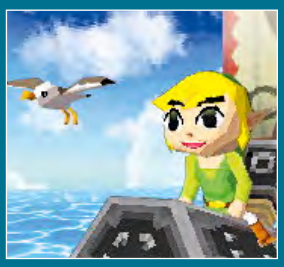
Traditionell enthüllt der Mario-Konzern hochwertige Spiele auf der Games Developers Conference. Wir blicken zurück.

2005

Ein neuer Trailer zum GameCube-Schlager **The Legend of Zelda: Twilight Princess** sorgt für Furore. Auch frische Screenshots beeindrucken die Fans. Der Schock kommt dagegen einige Monate später, als Nintendo die Veröffentlichung des Spiels auf das nächste Jahr verschiebt.

2006

Am Druckabgabetag der N-ZONE 05/2006 kündigt der Nintendo-Präsident auf der Games Developers Conference das DS-Abenteuer **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** an. Das Spiel entpuppt sich letztlich als erstklassiger Serieneinstand auf der Touchscreen-Konsole. Gesteuert wird es ausschließlich per Touchpen.



2007

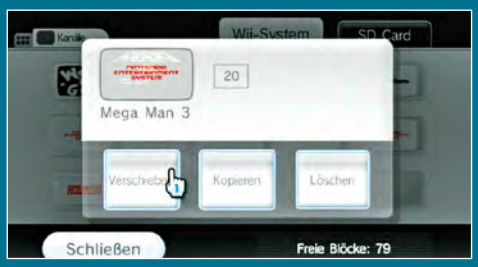
In diesem Jahr dreht sich auf der weltweit größten Entwicklermesse alles um den Jump&Run-Star Mario: Neue Bilder aus **Super Mario Galaxy** sorgen für viel Aufsehen bei langjährigen Serienkennern. Vor allem die runden Planeten, die der Held bereist, bringen Innovationen auf den Bildschirm.

2008

Gleich drei namhafte Nintendo-Entwickler halten auf der GDC Reden: Masahiro Sakura referiert über das Charakterdesign des Prügelspiels **Super Smash Bros. Brawl**, Takao Sawano stellt **Wii Fit** im Detail vor und Takashi Aoyama erläutert, wie das Wii-Hauptmenü entstand – von der Skizze bis zum fertigen Menü.

2009

Überraschung: Am 25. März 2009 stellt Satoru Iwata auf der Games Developers Conference zuerst die neue Wii-Firmware 4.0 vor – und kaum ist die Rede vorbei, können die Wii-Besitzer ihre Konsolen auch schon aktualisieren. Jetzt lassen sich gekaufte Virtual-Console-Spiele auf SD-Karte verschieben.



2010

In diesem Jahr steht die Entwicklermesse unter anderem im Zeichen von **Metroid: Other M**. Nintendo erläutert die Zusammenarbeit der hauseigenen Programmierer mit der Software-Schmiede Team Ninja. Auch Dritthersteller kündigen auf der GDC ihre Produkte an, etwa **Bit.Trip Runner**.

Ob auch Yoshi sein Comeback in **Super Mario** feiern wird? Wir hoffen es! Ihr seht einen Ausschnitt aus **Super Mario Galaxy 2**, wo der Dino spielbar war.

das Logo des Spiels näher betrachten. Denn am Buchstaben O von **Super Mario** klebt doch tatsächlich der Schwanz eines Waschbären! In dieses Säugetier konnte sich Mario in seinem Abenteuer **Super Mario Bros. 3** fürs Nintendo Entertainment System verwandeln. Wechselt der Nintendo-Held in seinem neuen 3DS-Hüpfer also – wie zuletzt in den **Galaxy**-Episoden – durch verschiedene Gegenstände seine Klamotten? Verwandelt er sich sogar in andere Dinge und Wesen? Es würde der Abwechslung mit Sicherheit guttun! Doch nicht nur das Waschbär-Kostüm (sofern es im fertigen Spiel integriert ist) haben die Entwickler aus dem NES-Klassiker übernommen: Auch die blauen Blöcke mit den Pfeilen kennen wir noch von früher. Sie befördern Mario in die angezeigten Himmelsrichtungen. Bleibt zum Schluss noch die äußerst spannende Frage, wann sich Mario auf dem 3DS die Ehre geben wird – wir verwetten unseren Hintern darauf, dass er noch dieses Jahr auf die 3D-Konsole hüpft. Denn bislang war kein einziges Jump & Run mit dem Klempner angekündigt – diese Lücke ist jetzt (endlich) gefüllt!

2011 – Das Super-Mario-Jahr

Rein zahlenmäßig haben Fans des Turbo-Klempners jetzt jedenfalls keinen Grund mehr, Trübsal zu blasen: Neben dem jüngst angekündigten **Super Mario** stehen auch noch **Mario Kart 3DS** und **Paper Mario** in den Startlöchern – und das, obwohl die Party anlässlich des 25-jährigen Dienstjubiläums unseres Lieblings-Rohrverlegers eigentlich schon seit einer Weile vorbei ist! ■

Super Mario bedient sich auf dem 3DS zahlreicher Elemente aus dem Seriendebüt fürs Nintendo 64. Das Bild zeigt den zweiten Kurs daraus.

WAS ES SONST NOCH GAB

Nintendo-Präsident Satoru Iwata kündigte auf der diesjährigen Game Developers Conference in San Francisco nicht nur Super Mario für den 3DS an, sondern referierte auch über seine Karriere. N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange war vor Ort und hat ganz genau hingehört. Hier schildert er seine Eindrücke.

„Videospiele werden 25: Ein historischer Überblick und Visionen für die Zukunft" – so lautete der Titel der Nintendo-Rede, die interessante Details ans Tageslicht brachte. Satoru Iwata sprach nicht nur von seinen Anfängen beim Entwicklerstudio HAL Laboratory (**Kirby**, **Super Smash Bros.**), sondern auch von seinem ersten Treffen mit Shigeru Miyamoto. Der **Mario**-Erfinder habe ihn beeindruckt und geprägt. Nachdem Iwata seine Anekdoten geschildert hatte, folgten Statistiken zur Anzahl der Videospieler in den USA und in Europa. Der Nintendo-Präsident sprach in diesem Zusammenhang auch über die wichtigsten Spieleserien und ihre Merkmale.

Als dann der amerikanische Nintendo-Boss Reggie Fils-Aime die Bühne betrat, erfuhren die Zuhörer neue Details zum Nintendo 3DS. Er kündigte beispielsweise an, dass es im Mai ein Update zum Nintendo-eShop geben wird – mit einer vollständigen Einbindung von DSiWare-Software und einer Virtual Console für Game-Boy-, Game-Gear- und Turbografx-16-Spiele. Aufgrund einer US-Partnerschaft mit dem Telekommunikationsdienstleister AT&T wird Nintendo in den USA zahlreiche Hotspots in Restaurants, Cafés oder an Flughäfen anbieten. Wir können uns vorstellen, dass Nintendo und die Deutsche Telekom schon daran tüfteln, hierzulande ähnliche Services zu realisieren. Hoffen wir es!

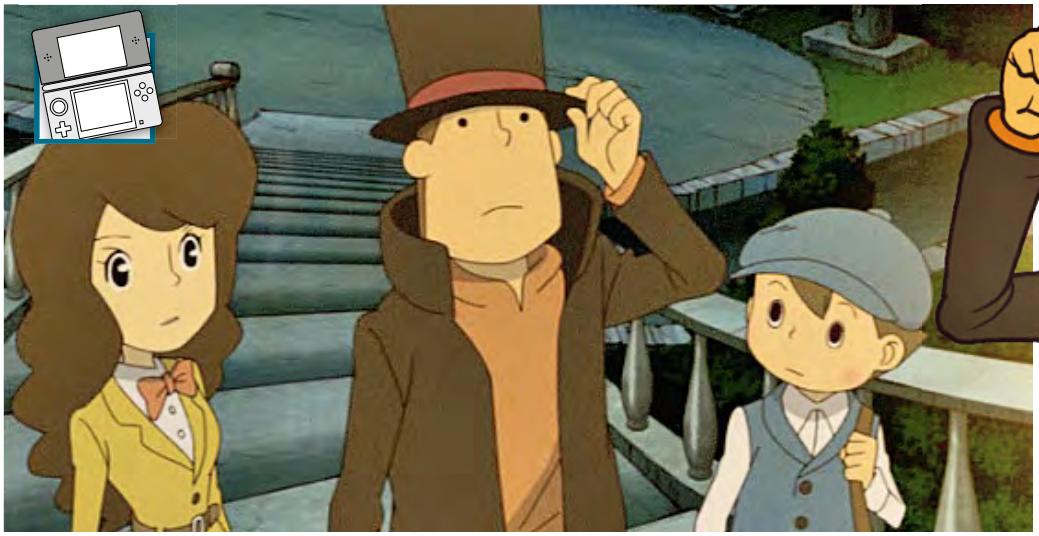
Zu guter Letzt übte Nintendo-Präsident Satoru Iwata noch herbe Kritik an der Vorgehensweise, wie viele Entwickler ihre mobilen Spiele programmieren. Ihm zufolge haben einige Hersteller in erster Linie das Interesse, mit möglichst geringem Aufwand den größtmöglichen Profit zu erzielen. Der Mario-Konzern hingegen verfolgt eine andere Strategie. Satoru Iwata brachte es auf den Punkt: „Was wir produzieren, ist wertvoll."

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Marios Rückkehr kommt schneller als gedacht!"

Na, so was: Ein Vierteljahr vor der Branchenmesse E3 zaubert der Nintendo-Präsident Satoru Iwata ein neues **Mario**-Jump&Run aus dem Hut! Der schlichte Arbeitstitel lässt vermuten, dass das Projekt erst in der Anfangsphase steckt. Gerne hätte ich mehr Details zu den Verwandlungsformen des Titelhelden erfahren, aber zumindest dürfen wir hoffen, dass Waschbär-Mario auf den Bildschirm zurückkehren wird. Das letzte Mal scheuchten wir ihn in **Super Mario Bros. 3** durchs Pilzkönigreich. Die optische Ähnlichkeit mit **Super Mario 64** bürgt schon jetzt für einen erstklassigen 3DS-Einstand unseres Turbo-Klempners.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



Spannende Inszenierung: Wie von den Vorgängern gewohnt, treiben hübsch animierte Zwischensequenzen die Geschichte voran.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 26. Februar (Japan)

PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

Text | Lukas Schmid, Anne Schmiedl

Des Professors neue Kleider: Level-5 putzt die Layton-Reihe für ihren ersten 3DS-Auftritt ganz schön heraus!

Auf dem Nintendo DS gehen der smarte Professor Hershel Layton und sein Assistent Luke in insgesamt vier verschiedenen Spielen mysteriösen Ereignissen auf den Grund (drei der Abenteuer sind bereits in Deutschland erschienen: **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**, **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** sowie **Professor Layton und die verlorene Zukunft**). Die Mischung aus knackigen Rätseln, sympathischen Figuren und geheimnisvollen Geschehnissen erfreut sich weltweit größter Beliebtheit. So ist es nur natürlich, dass zeitgleich mit dem Erscheinen des Nintendo 3DS in Japan auch ein brandneues **Professor Layton**-Abenteuer in den fernöstlichen Ladenregalen steht. Wir verraten euch, worauf sich Freunde des gepflegten Denksports in **Professor Layton and the Mask of Miracle** freuen dürfen.

Wundersame Geschehnisse

Die Geschichte von **Professor Layton and the Mask of Miracle** spielt chronologisch gesehen nach dem vierten Teil der Reihe (der bis jetzt nur in Japan erschienen ist) und vor den drei bereits in Deutschland erhältlichen Titeln. Doch worum geht's genau? Diesmal dreht sich alles um die sogenannte Maske der Wunder, die dem neuesten **Layton**-Titel auch seinen Namen verleiht. Die geheimnisvolle Maske soll jedem, der sie trägt, Wünsche erfüllen. Natürlich lässt sich der smarte Professor ein solches Geheimnis nicht entgehen und begibt sich auf die Suche nach dem magischen Gegenstand. Diese führt Layton und seinen Assistenten schließlich in die Stadt Montdol, in der reges Karnevaltreiben herrscht. Doch die fröhliche Stimmung wird jäh gestört, denn eine mysteriöse Gestalt taucht auf und verwandelt jeden in ihrer Nähe in Stein. Zusätzlich zu diesen spannenden Ereignissen erwartet euch ein weiteres Schmankerl: Die Geschichte des Titels wechselt nämlich zwischen zwei verschiedenen Zeitlinien. Neben der Handlung rund um die wundersame Maske dürft ihr die Jugend des Professors miterleben.

Neue Grafik

Für den ersten Auftritt des Professors auf dem neuen 3DS ha-

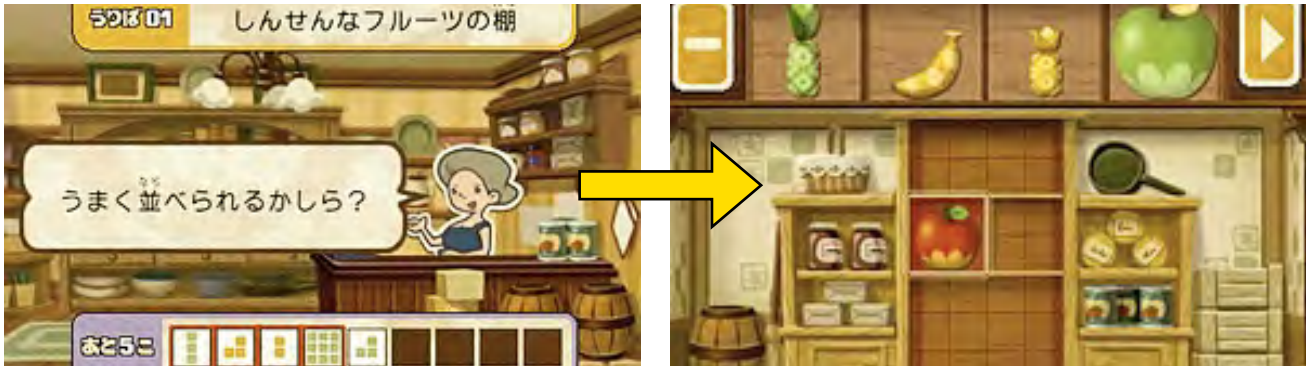
Flauschiges Haustier: Neben kniffligen Rätseln kümmert ihr euch diesmal auch um ein süßes Kaninchen. Habt ihr das Zeug zum verantwortungsbewussten Herrchen?

Ansichtssache: Der handgezeichnete Look der Vorgänger ist im neuesten **Layton**-Abenteuer einer schicken 3D-Optik gewichen.

PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY PHOENIX WRIGHT

Wer auch nach dem mittlerweile fünften **Professor Layton**-Titel einfach nicht genug von dem charmanten Engländer und seinen Abenteuern bekommen kann, darf sich freuen. Denn Level-5 kündigte in Zusammenarbeit mit Capcom ein Spiel an, in dem Professor Layton zusammen mit dem sympathischen Junganwalt Phoenix Wright aus der **Ace Attorney**-Reihe auftritt. Auch hier geht's reichlich mysteriös zu: Schauplatz der Handlung ist eine mittelalterliche Stadt, in der es tatsächlich Hexen gibt. Neben einem Hexenprozess müssen sich die beiden Helden auch mit einem gefährlichen Verbrecher namens Storyteller (zu Deutsch „Geschichtenerzähler") auseinandersetzen, dessen magische Feder alles Geschriebene Realität werden lässt. Die Ereignisse dieses etwas anderen Abenteuers stammen übrigens von Takumi Shu, der neben den ersten drei Titeln der **Ace Attorney**-Reihe auch für **Ghost Trick** verantwortlich zeichnet.

Ungewöhnliche Zusammenarbeit: In diesem Spiel arbeitet Archäologie-Professor Hershel Layton mit dem Junganwalt Phoenix Wright zusammen.



Tüftler gesucht: In dieser Knobelei ist es eure Aufgabe, die unterschiedlichen Früchte in verschiedenen Größen möglichst platzsparend anzuordnen.

ben sich die Entwickler ganz schön was einfallen lassen. Die gewohnte 2D-Ansicht der Helden aus den vorherigen Teilen ist passé, stattdessen spendierte das Studio Level-5 allen Figuren schicke 3D-Modelle. Auch die Spielwelt erkundet ihr nun in der dritten Dimension, der handgezeichnete Look der Reihe weicht somit einer komplett neuen Optik. Allerdings erlebt nicht nur die Grafik der Serie eine Rundumerneuerung: Die Entwickler nutzen die Besonderheiten des 3DS auch für die Spielmechanik aus. So finden sich immer wieder Rätsel, die vom 3D-Feature des neuen Handhelds Gebrauch machen. Wer jetzt Angst hat, dass der ursprüngliche Charme der Reihe unter all diesen Veränderungen leidet, darf aufatmen. Zum einen bleibt glücklicherweise das altbekannte Spielprinzip mit seiner Mischung aus Knobeleien und Abenteuern erhalten. Zum anderen müsst ihr auch nicht vollkommen auf die klassischen 2D-Zeichnungen verzichten: Die animierten Zwischensequenzen des Titels kommen so fesch wie eh und je daher. ■

Knifflige Kost: Das Lösen knackiger Rätsel steht auch im neuesten **Professor Layton**-Spiel für den Nintendo 3DS im Vordergrund.

Actiongeladene Einlagen: Hier verfolgt Layton auf dem Pferd einen geheimnisvollen Widersacher. Per Touchpen weicht ihr dabei Hindernissen aus.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Bewährtes Prinzip, neuer Look: ein Spiele-Highlight!"

Professor Layton and the Mask of Miracle könnte der bisher beste Titel der Reihe werden. Die Vorzeichen stehen zumindest günstig: Denn neben einer aufregenden Geschichte, liebenswerten Figuren und knackigen Rätseln wartet das Abenteuer auch mit spannenden Neuerungen auf. So gab sich Level-5 alle Mühe, der Serie ein frisches Erscheinungsbild für das Debüt auf dem 3DS zu geben. Nach allem, was wir bis jetzt gesehen haben, ist das auch super gelungen. Als weiteres Highlight dürfen sich Fans des Professors diesmal übrigens wieder auf zusätzliche Download-Knobeleien freuen – für jeden Tag des Jahres eine!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Kirschblütenfest: Bei dieser Rennstrecke fallen Blüten vom Himmel herab – ein eindrucksvoller Beweis für die Rechenpower und die Effektvielfalt des Nintendo 3DS!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

MARIO KART 3DS

Text | Christoph Kraus

Schnell, schön und mit Miis: Deshalb ist und bleibt Mario der Kart-Star!

Mario Kart Wii: super! **Mario Kart DS**: brillant! **Mario Kart 3DS**: dem Handheld-Vorgänger ebenbürtig! Das jedenfalls geht aus den Spielszenen hervor, die Nintendo uns auf zahlreichen Messen (etwa einer Presseveranstaltung in München, an der die N-ZONE-Redaktion teilnahm) vorsetzte. Drei Strecken sind offenbar schon fertig gestaltet, darunter eine Schlosspiste mit umherfliegenden Blütenblättern und hochwertigen Lens-Flare-Lichteffekten, die schon jetzt die Leistungsfähigkeit der 3DS-Hardware unter Beweis stellen. Kaum haben sich Mario und Luigi auf der Piste in ihren klassisch anmutenden Karts ein Kopf-an-Kopf-Rennen geliefert (und sogar einander die Gesichter zugewandt, als sie sich in Sichtkontakt befanden), gelangt Mario in den Besitz des weißen Tintenfischs. Dieses Item war schon in **Mario Kart DS** dazu da, dem Gegenspieler die Sicht zu behindern, wogegen nur ein paar schnelle, direkt hintereinander ausgeführte Kurvendrifts halfen. Das ist diesmal nicht anders.

Driften auf der Wuhu-Insel

Shigeru Miyamoto kündigte vor einem guten Jahr an, die Insel aus **Wii Sports Resort** bald häufiger als Schauplatz künftiger Nintendo-Spiele zu verwenden. Jetzt ist es so weit: Sowohl in **Pilotwings Resort** als auch in **Mario Kart 3DS** erkundet ihr das bekannte Urlaubsgebiet mit jeweils anderen Vehikeln. Darüber hinaus sahen wir eine Strecke, die der Pilz-Schlucht aus **Mario Kart Wii** recht nahe kam. Die 3D-Effekte hielten sich zwar in Grenzen, doch die Fragezeichenblöcke sowie einige Hintergrundelemente (Vögel, Zuschauer etc.) wirkten recht plastisch. Und zu guter Letzt können wir euch noch verraten, dass wir für Sekundenbruchteile sogar Mii-Figuren im Streckenhintergrund sichteten. Das deutet hoffentlich darauf hin, dass man (wie bei **Mario Kart Wii**) auch mit seinem selbst erstellten Alter Ego um die Wette flitzen kann. Ein konkreter Veröffentlichungstermin für **Mario Kart 3DS** steht zwar noch nicht fest, aber wir hoffen, dass wir noch dieses Jahr ins Kart-Cockpit steigen können. Drücken wir die Daumen! ■

Die Lupe enttarnt: Auch die Mii-Figuren applaudieren den Kartpiloten (im Bild: Mario und Luigi)!

Durchbruch: Prinzessin Peachs Schloss hat jetzt eine Durchfahrtsschleuse für die Rennfahrer spendiert bekommen.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ein routinierter Renner – aber das sind wir ja gewohnt."

Es ist bemerkenswert, in welch kurzer Zeit die Entwickler ein neues **Mario Kart** fabrizieren können. Klar ist der 3DS-Renner noch Monate von der Fertigstellung entfernt, aber die aussagekräftigen Spielszenen deuten schon jetzt auf ein stimmiges Gesamtwerk hin: Die Mii-Einbindung, die abwechslungsreichen Pisten und das klassische Kartdesign entschädigen dafür, dass **Mario Kart 3DS** frühestens zum Jahresende erscheint.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

PAPER MARIO

Text | Christoph Kraus

Flach ist allenfalls der Held dieses Klamauk-Rollenspiels!

Die gute Nachricht vorneweg: Bei der neuesten **Paper Mario**-Episode handelt es sich nicht um schlichte Umsetzungen – beispielsweise der ursprünglichen Nintendo-64- oder GameCube-Teile –, sondern um ein komplett neues Spiel. Jetzt die schlechte: Es wird wohl noch einige Monate dauern, bis wir mit dem papiernen Mario durchs Pilzkönigreich spazieren dürfen. Bis es so weit ist, denken sich die Entwickler noch zahlreiche raffinierte Rätsel aus. Beispielsweise muss unser Lieblingsklempner im Verlauf des Abenteuers eine Brücke finden und geschickt platzieren, um den Weg fortzusetzen. Insbesondere das verlässlich witzige Spielprinzip dürfte den Serienkennern schmecken: Die Entwickler verbinden gut gemachten Slapstick-Humor mit actionreichen Rundenkämpfen. So kommt es nicht nur darauf an, das richtige Manöver auszuführen, sondern auch im richtigen Augenblick die angezeigten Tasten rasch zu drücken. Wir erwarten ein qualitativ hochwertiges Rollenspiel mit einer irrwitzigen Story, wie wir es von den Serienvorgängern für Game Boy Advance, GameCube, Wii und Nintendo DS gewohnt sind.

Wie war's denn früher?

Bereits die ursprüngliche Nintendo-64-Version von **Paper Mario** zeigte im Jahr 2001 der zumeist bierernsten Genre-Konkurrenz, wie man Comedy-Elemente mit ernsthaftem RPG-Gameplay verbinden kann. Das von Intelligent Systems entwickelte Spiel glänzte durch gewohnt tiefgängige Rundenkämpfe (in die man durch Knopfdruck selbst eingreifen konnte), eine witzige Story und viele abgefahrene Typen, die Mario im Laufe seines epischen Abenteuers traf. Die Nintendo-3DS-Neuauflage scheint sich auf dieses Spielkonzept, das bereits in der Vergangenheit gut funktionierte, zu besinnen – und wenn die Entwickler sich genügend Zeit lassen, um clevere Rätsel zu schaffen, dann soll uns dies nur recht sein! Einen Veröffentlichungstermin für **Paper Mario** gibt es hingegen leider noch nicht. Unsere Prognose lautet: Das Rollenspiel kommt Ende 2011 in den Handel – zeitgleich mit **Mario Kart 3DS**. Mal sehen, ob wir recht behalten! ■

Die Kämpfe laufen zwar rundenbasiert ab, allerdings muss man immer wieder die richtige Taste drücken, um Treffer zu landen.

Was dieser Wummp-Block bloß im Schilde führt? Mario findet es im Verlauf des Abenteuers hoffentlich heraus!

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Flacher Hauptdarsteller, aber komplexes Spieldesign"

Schon jetzt lässt sich sagen, dass der 3D-Effekt bei **Paper Mario** gut gelungen ist. Die Spielwelt, die ebenso wie ihre Bewohner aus flachen Grafiken besteht, eignet sich sowieso hervorragend für Tiefeneffekte. Dass das Spieldesign ebenso glänzt, setzt dem Ganzen die Krone auf.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wer von Himmelsgefechten die Schnauze voll hat, darf auch zu Lande seine Gegner ins Visier nehmen.

Voilà: Ihr seht einen Ausschnitt aus dem ersten Bosskampf. Allzu widerborstig ist dieser Typ nicht.

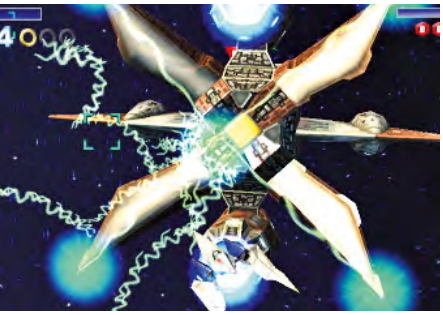
Genre: Action | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

STAR FOX 64 3D

Text | Christoph Kraus

Jetzt fliegen einem die Asteroiden direkt ins Gesicht!

Im ersten Abschnitt geht es noch recht gemächlich zu. Doch mit der Zeit …



… steigt der spielerische Anspruch, etwa bei dieser Schlacht im Weltall.

Als **Star Fox 64** unter dem Titel **Lylat Wars** im Oktober 1997 hierzulande erschien, machte die Ballerei mit Fox McCloud in der Hauptrolle insbesondere aufgrund des beigelegten Rumble Paks Furore. Das Schüttelzubehör für den N64-Controller sorgte für ein noch intensiveres Spielgefühl, als man es bisher kannte. Doch die Innovation von einst gilt mittlerweile als kalter Kaffee, denn der 3DS legt noch mal eine ordentliche Schippe drauf: Dank 3D-Sensoren wirken die Gegner und Asteroiden, die einem in **Star Fox 3D** um die Ohren fliegen, regelrecht zum Greifen nahe. Zudem profitiert das Spiel vom Einsatz des präzisen Analogsticks. Dass sich Nintendo ausgerechnet den Weltraum-Shooter für eine zeitgemäße Neuauflage aussuchte, hat einen simplen Grund: **Star Fox 64** zählt immer noch zu den besten Vertretern seiner Zunft. Kein Seriennachfolger untermauerte den Kultstatus der Reihe so perfekt wie das Nintendo-64-Vorbild. Denn dank seiner hervorragenden Sprachausgabe, des actionreichen Spielprinzips, der zahlreichen Verzweigungen innerhalb der Levels sowie des hohen Wiederspielwerts sicherte sich die Weltraum-Ballerei sehr gute Bewertungen in der Fachpresse. Nur die Tatsache, dass man extrem lange spielen musste, um den Panzer als Fortbewegungsmittel freizuschalten, verärgerte so manchen Fan. Es besteht aber Hoffnung, dass Weltall-Piloten in **Star Fox 64 3D** deutlich früher auf Ketten über die Planetenoberflächen heizen dürfen: Auf den veröffentlichten Presse-Screenshots ist der Panzer verdächtig häufig zu sehen. Ein Anzeichen dafür, dass die Entwickler den Spielern schon viel früher gestatten, selbst das Vehikel auszuwählen, das sie steuern möchten? Die Neuauflage verspricht außerdem einen neuen „Punkt-Angriffsmodus“, Mehrspielerschlachten sowie zusätzliche Tutorials, die Einsteiger an das Leben als Weltraum-Pilot heranführen sollen. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Die Arwings sind endlich zum Greifen nahe!“

Es mag seltsam anmuten, dass für den 3DS so viele Spiele in den Handel kommen, die ursprünglich fürs Nintendo 64 erschienen. Doch der Tiefeneffekt bei **Star Fox 3D** sorgt für ein viel lebhafteres Spielgefühl. Das wird man vor allem im Asteroiden-Level merken, in dem einem die Asteroiden regelrecht ins Gesicht fliegen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Mit eurer Schaufel dürft ihr nach allerlei vergrabenen Gegenständen suchen.

Die Bewohner des kleinen Dorfes sehen mal wieder äußerst putzig aus.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

ANIMAL CROSSING

Text | Lukas Schmid

Auf, auf ins Dorfleben: Animal Crossing erobert den Nintendo 3DS!

Nicht umsonst ist die **Animal Crossing**-Reihe eine der beliebtesten Spieleserien aus der Nintendo-Entwicklungsschmiede. Die Mischung aus Lebens- und Aufbausimulation, angesiedelt in einem von allerlei niedlichen Tieren bewohnten Dorf, kommt bei Jung und Alt gleichermaßen gut an. Nicht ohne Grund heimste **Animal Crossing** auf GameCube, Nintendo DS und Wii gute Bewertungen in der Fachpresse ein. Wer jedoch mehr als einen Ableger gespielt hat, wird wissen, dass sich die Spiele sehr stark ähneln. **Animal Crossing** scheint dabei eine etwas andere Richtung einzuschlagen. Diesmal nämlich kommt ihr nicht als vollkommener Neuling ins Dorf, sondern übernehmt von Anfang an als Bürgermeister die Kontrolle über die Gemeinde! Das kann ja heiter werden …

Dich kenne ich doch!

Wie viel spielerische Abwechslung diese Änderung des bekannten Schemas mit sich bringt, bleibt abzuwarten. Denn abgesehen von der Information, dass ihr dieses Mal den Posten des Dorf-Oberhauptes innehabt, ist über etwaige zusätzliche Spielfeatures noch nichts bekannt. Ansonsten scheint das Abenteuer aber seinen Wurzeln treu zu bleiben. Ihr trefft auf die bekannten Dorfbewohner wie den Ladenbesitzer Tom Nook, erledigt dieselben Aufgaben – zum Beispiel fangt ihr Fische und dekoriert euer Haus – und sorgt dafür, dass euer kleines Städtchen im Laufe der Zeit immer hübscher wird. Und auch das kooperative Spiel mit anderen Nintendo-3DS-Besitzern dürfte, wie schon bei **Animal Crossing: Wild World** für den altbekannten DS, wieder einen Großteil des Spielspaßes ausmachen. Wir sind gespannt, ob und wie die StreetPass-Funktion genutzt wird. Ziehen vielleicht immer mehr Nachbarn in euer Dorf, je öfter ihr mit dem 3DS im Standby-Modus spazieren geht?

Dorfschönheit

Technisch scheint das neue **Animal Crossing** alles richtig zu machen: Die bewusst simpel gestaltete Welt wirkt ansprechend wie eh und je, verwaschene Texturen sieht man kaum und die liebevollen Melodien sowie die Geräusche wirken passend und stimmig. Auf dem 3DS wird das Geschehen außerdem natürlich auf Wunsch in stereoskopischem 3D dargestellt und gewinnt dadurch zusätzlich an Lebendigkeit. Wenn auch sonst alles glattgeht, können sich Freunde des gepflegten, idyllischen Landlebens auf eine Simulation erster Güte freuen! ■

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Altbekanntes Spielprinzip im neuen 3D-Gewand!“

Animal Crossing für den 3DS verspricht, die bewährte Formel der Vorgänger relativ unverändert zu übernehmen. Muss das unbedingt schlecht sein? Nein! Technisch erwartet uns ein Leckerbissen, denn das bisher gezeigte Bildmaterial kann locker mit der Grafik des Wii-Ablegers mithalten. Auf dem 3DS sieht das Spiel sogar noch einen Tick besser aus. Ob Spieler, die bereits in der Vergangenheit ihre Heimat im **Animal Crossing**-Dorf gefunden haben, genügend Neuerungen vorfinden, die einen erneuten Umzug rechtfertigen, ist bisher jedoch noch fraglich.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Grafisch dürfte **Animal Crossing** für den 3DS alle seine Vorgänger hinter sich lassen.

My home is my castle: Euer Haus richtet ihr ganz nach Geschmack und Belieben ein.

Ausgekontert: Mit einem guten Timing lassen sich Attacken eurer Gegner durch einen Buttondruck abwehren und in einen Angriff umwandeln.

Umgebung inklusive: Wie von der Reihe gewohnt, bietet auch die 3DS-Fassung viele tolle Effekte, die oft durch Interaktionen mit der Kampfarena ausgelöst werden.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Frühjahr 2011

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

Text | Thomas Eder

Ernsthafte Konkurrenz für Capcoms Straßenkämpfer

Neben **Street Fighter** erscheint ein weiteres großes Prügelspiel im Launch-Zeitraum des 3DS: **Dead or Alive**. Der Ableger für Nintendos neues Handheld namens **Dimensions** bietet euch die Kämpfer und das Gameplay der Versionen für Heimkonsolen, geht im neuen Spielmodus Chronicle aber zusätzlich mehr auf die bisher stets oberflächlich abgehandelten Hintergrundgeschichten der einzelnen Kämpfer ein. In diesem Story-Modus schlüpft ihr in die Rollen verschiedener Kämpfer und erlebt deren Geschichte in Form von langen Zwischensequenzen. Natürlich gibt's in **Dimensions** auch die üblichen Spielmodi – etwa den Arcade-Modus, Mehrspieler-Modi (auch online!) und einen Tag-Modus, in dem ihr mit zwei Kämpfern antretet und so nette Team-Attacken ausführen könnt.

Augenweide mit Tiefgang

Das Prügeln an sich findet im Gegensatz zu **Street Fighter** in dreidimensionalen Umgebungen statt, wodurch nicht nur der 3D-Effekt des 3DS gut zur Geltung kommt, sondern beim Spielen auch mehr Moves möglich sind. Neben Blocken, Schlag- und Kick-Attacken können Angriffe des Gegners mit einem Buttondruck gekontert werden. Die Konter sehen in der Regel nicht nur cool aus, sondern verleihen dem Kampfsystem auch weiteren Tiefgang.

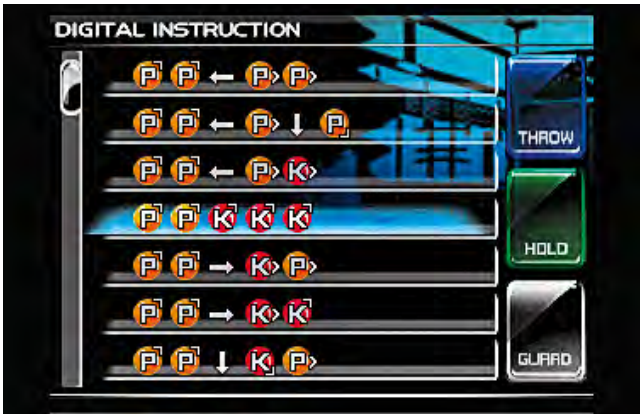
Obwohl der 3D-Effekt des 3DS in **Dimensions** besser aussieht, ist die Darstellung bislang nicht ganz so geschmeidig wie bei der Konkurrenz aus dem Hause Capcom. Dafür lässt sich das Spiel sehr gut steuern und nutzt das Touchpad, um eine Move-Liste mit den Combos eurer Spielfigur darzustellen, die sich wunderbar zum Erlernen der Vielzahl an Bewegungen eignet. Specials lassen sich wie in **Street Fighter** auch direkt auf dem Touchpad ausführen. Und auch Nintendos StreetPass wird vom 3DS-**Dead or Alive** unterstützt – auf ähnliche Weise wie bei der Capcom-Konkurrenz. Übrigens wird Samus aus **Metroid** nicht als spielbarer Charakter enthalten sein, was nach deren Auftritt im Trailer vermutet wurde. Kleiner Trost: Unter den über 20 Kämpfern finden sich genügend andere weibliche Spielfiguren, die mit ihren Kurven und deren sehr interessanter physikalischer Darstellung zum großen Erfolg der Serie beigetragen haben. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Interessanter Chronicle-Modus und gute Touchpad-Nutzung"

Dead or Alive hat mich durch den gut zur Geltung kommenden 3D-Effekt beeindruckt. Das Gameplay ist gewohnt gut, bietet Tiefgang und auch Spielmodi gibt's zuhauf. Im neuen Chronicle-Modus erfahren Fans mehr über die Story von **DoA** – mir hat es aber viel mehr die Touchpad-Nutzung des Spiels angetan. Die Anschaffung des Prüglers lohnt sich nicht nur für alle Fans des Helden Hayabusa!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Mitgedacht: Auf dem Touchpad seht ihr eine Move-List mit den Bewegungen eures Kämpfers und könnt diese auch gleich darauf ausführen.

Diesmal in 3D: Die grafisch teils sehr aufwendig gestalteten Umgebungen werden Kennern der übrigen Teile der **Dead or Alive**-Reihe bekannt vorkommen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 25. März 2011

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Text | Thomas Eder

Ein neues Spielerlebnis dank 3D?

Zum Launch des 3DS wird ein Ableger der bei Jung und Alt sehr beliebten **Lego Star Wars**-Reihe für das neue Nintendo-Handheld erscheinen. Wir hatten bereits die Gelegenheit, **Lego Star Wars III: The Clone Wars** zu zocken, dessen Story rund um die Klonkriege in gewohnt humorvoller Weise erzählt wird. Wie in den anderen Teilen darf in den Jump&Run-Abschnitten zwischendurch auch immer wieder an Minispielen teilgenommen oder gerätselt werden, was noch stärker als in den Vorgängern zur Geltung kommen soll. Zudem gibt's natürlich wieder zahlreiche Spielfiguren, Umgebungen, Waffen vom Kaliber eines Schnellfeuergewehrs oder Raketenwerfers sowie Fahrzeuge, deren Steuerung verbessert wurde. Neu sind die Bodenschlachten, in denen ihr ganze Bataillone von Klonkriegern im Kampf gegen die Droidenarmee kommandiert. Und auch spektakuläre Bosskämpfe gegen gewaltige Widersacher, zum Beispiel Gor oder die Zilio-Bestie, sind eine Neuerung in der **Lego Star Wars**-Reihe.

Der 3D-Effekt sieht hervorragend aus: Noch nie wirkten die kleinen Legowelten so „echt" wie auf dem 3DS! Die von uns gespielte Vorabfassung von **The Clone Wars** fühlte sich allerdings etwas träger an als die übrigen **Lego Star Wars**-Spiele. Die Spielfiguren bewegten sich nicht ganz so flott wie in den anderen Teilen der Reihe, was sich aber nicht negativ auf den Spielspaß auswirken sollte. Für uns aus der N-ZONE-Redaktion ist der neueste Ableger der Erfolgsreihe auf jeden Fall einer der heißesten Starttitel für Nintendos neues Handheld. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein toller Einstand der Erfolgsreihe in 3D"

Die Abschnitte des 3D-**Lego Star Wars**, die ich gespielt habe, sahen super aus. Die Spielwelt wirkt so plastisch, dass man am liebsten reingreifen möchte. Ansonsten setzt Entwickler TT Games auf bewährtes Gameplay, das durch Feinschliff und neue Features wie Bosskämpfe und Bodenschlachten aufgepeppt wurde. Ich bin heiß auf dieses Game, obwohl ich mit der Zeichentrickserie nicht so recht warm werde!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Schwertschwingerei: Euch steht eine Reihe an neuen Waffen zur Auswahl, aber natürlich müsst ihr deswegen nicht auf klassische Lichtschwertkämpfe verzichten.

Minigames: Für mehr oder weniger kurzweilige Unterhaltung sorgen die zahlreichen Spielchen, die auch im neuen **Lego Star Wars** enthalten sind.

Wir erlebten bislang nur eine 3DS-Technikdemo, die uns aber sehr beeindruckte.

Mit wem sich Naked Snake hier anlegt, wissen bislang nur PlayStation-2-Spieler.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Nicht bekannt

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

Text | Christoph Kraus

Naked Snakes Heimat ist der gefährliche Dschungel … und hoffentlich bald auch der Nintendo 3DS.

Viele Nintendo-3DS-Spiele haben uns bislang begeistert, darunter das brillante **Pilotwings Resort** oder die Demo zu **Mario Kart 3DS**. Allerdings hat Konami das Kunststück vollbracht, uns regelrecht aus den Socken zu hauen – und das, obwohl **Snake Eater 3D** nicht mal als spielbare Version gezeigt wurde. Warum ist Naked Snakes allererster Auftritt als 3D-Spielfigur so imposant?

3D-Effekte! Überall!

Es liegt an der Genialität der Grafikeffekte, die uns beim Spielen überraschten! Wir durften Mister Snake dabei zusehen, wie er durch den Urwald schleicht. Währenddessen ließ sich lediglich die Kamera mit dem Schiebe-Pad des 3DS steuern. Ob Insektenschwärme, die dem Spieler regelrecht ins Gesicht fliegen, herabrieselnde Blätter oder Baumstämme, die im Weg herumliegen: Das Team von **Metal Gear Solid**-Erfinder Hideo Kojima hat erstklassige Arbeit geleistet und alle Effekte und Technik-Spielereien integriert, die man von einem zünftigen 3DS-Spiel erwartet. Das Highlight war eine Szene, in der ein Soldat durch ein Gestrüpp hindurch nach einer Zigarettenschachtel greift – der Spieler wurde hier Zeuge, wie die Hand zum Greifen nahe aus dem Bildschirm herausragte. Das wurde sogar uns irgendwann zu viel des Guten, sodass wir erstmals den 3D-Tiefenregler fast bis ganz nach unten schieben mussten.

Wann kommt es?

Bis vor kurzem war nicht einmal klar, ob der ursprünglich für PlayStation 2 erschienene Agenten-Shooter **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** tatsächlich für den Nintendo 3DS kommt. Doch jetzt herrscht immerhin Gewissheit: Aus der Technikdemo, die uns auf einer Presseveranstaltung vorgeführt wurde, entsteht definitiv ein Spiel. Auch der bekannte Serienschöpfer Hideo Kojimo hat bekräftigt, dass er Feuer und Flamme für sein neues 3DS-Projekt ist. Wenn Naked Snake auf den 3D-Bildschirm kommt, wünschen wir uns Spielfiguren, die genauso hochwertig modelliert sind wie in **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** auf der PlayStation 3. Man darf ja noch träumen … ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ein beeindruckendes 3D-Erlebnis – ohne Wenn und Aber!“

Die Phrase „Das muss man gesehen haben!“ ist zwar extrem abgedroschen, aber sie passt diesmal. Die Neuauflage des dritten **Metal Gear Solid**-Teils war schon 2005 auf der PlayStation 2 ein spielerischer Überflieger, der Nintendo 3DS verleiht dem prickelnden Agenten-Shooter endlich ebenbürtige 3D-Spielereien. So wird das Abenteuer, das hauptsächlich im Dschungel spielt, nicht nur zu einem Fest für Actionspieler, sondern bietet auch etwas fürs Auge. Unverständlich, warum Naked Snake da überhaupt noch eine Augenklappe trägt …

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Die 3D-Effekte der von uns gesehenen Demo sind absolut atemberaubend! Wow!.

Es herrscht Gewissheit: **Snake Eater** kommt definitiv auf den Nintendo 3DS!

Genre: Action | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

KID ICARUS UPRISING

Text | Thomas Eder

Das nächste Comeback einer Nintendo-Legende

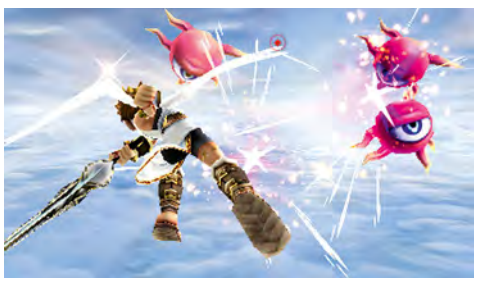
Viele unserer jüngeren Leser werden Kid Icarus höchstens von seinem Auftritt in **Super Smash Bros. Brawl** kennen, doch der jugendliche Held hat bereits einige Jahre auf dem Buckel. Nach seinem Debüt auf dem NES Mitte der 80er-Jahre folgten einige unspektakuläre Spiele mit dem Kid, bevor es lange Zeit recht ruhig um den Jungspund wurde. Mit der Ankündigung des Comebacks für den 3DS im letzten Jahr ließ Nintendo die Herzen vieler Fans höher schlagen, doch wir mussten noch viele Monate warten, bis wir **Uprising** kürzlich endlich Probe spielen konnten.

Das Kid wurde erwachsen

Während das Gameplay des Originals sich am besten als klassisches Jump & Run beschreiben lässt, handelt es sich auf dem 3DS um einen astreinen Action-Titel, in dem es sowohl zu Lande als auch in der Luft ans Eingemachte geht. Die Flugabschnitte erinnern an einen klassischen Shooter, wobei ihr eure Spielfigur mit dem Analog-Stick über den Bildschirm sausen lasst, während euch der Stylus dazu dient, die zahlreichen Gegner anzuvisieren, die ihr anschließend mit den Schultertasten vom Himmel holt. Am Boden fetzten wir in Rückansicht mit Kid Icarus durch die Straßen einer antiken Stadt und durften ebenfalls unsere schnellen Finger unter Beweis stellen. Sowohl am Ende des Flug- als auch des Bodenabschnitts bekamen wir es mit einem Endgegner zu tun, was zwar spektakulär inszeniert, aber auch nur geringfügig anspruchsvoller als die übrige Ballerei war. Hierin sehen wir zugleich eine Gefahr: Das Gameplay könnte zu wenig Abwechslung bieten – die von uns gezockten Abschnitte sahen zwar fantastisch aus, spielerisch hingegen wirkt **Uprising** allerdings noch etwas platt.

Grafischer Leckerbissen

Auch wenn uns das Gameplay nicht vollends überzeugen konnte, hat es uns die Grafik sehr angetan. Der 3D-Effekt wirkt klasse, wenn gegnerische Geschosse auf euch niederprasseln oder ihr mit dem Kid rasend schnell durch die Abschnitte saust. Der Bildschirm ist dabei meist voller umherwuselnder Gegner, die Framerate bleibt jedoch konstant hoch! Aber etwas anderes trübte den Eindruck noch: die Steuerung. Kid Icarus mit dem Stick und gleichzeitig das Fadenkreuz mit dem Stylus zu steuern, ist ein Hauch zu viel des Guten und fühlt sich nicht besonders bequem an. Es wird einige Zeit benötigen, bis man sich daran gewöhnt hat. ■



Shoot 'em Up: Für sein Abenteuer stehen Kid Icarus die verschiedensten Waffen zur Auswahl.

Mach Sitz: Die Kämpfe gegen die Endgegner sind sowohl in der Luft als auch am Boden spektakulär inszeniert.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Die Technik ist beeindruckend."

Fans kurzweiliger Action werden bei **Kid Icarus** auf ihre Kosten kommen, wenn auch die Steuerung noch nicht ganz so perfekt funktioniert, wie wir uns das gewünscht hätten. Abgesehen davon ist die Technik beeindruckend und der 3D-Effekt kommt wunderschön zur Geltung, sodass man sich durchaus auf das Comeback von Kid Icarus freuen darf.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Zurück in Afrika: Das Geballer findet in aus dem vierten und fünften Teil bekannten Umgebungen statt.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2011

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Text | Thomas Eder

Wie viel Resi steckt im ersten 3DS-Ableger?

Der Untertitel **Mercenaries** beschreibt einen Spiel-Modus, der in einigen neueren **Resident Evil**-Teilen enthalten ist. In diesem schlüpft ihr in die Rollen verschiedener **Resi**-Charaktere und müsst innerhalb einer Stage so viele Gegner wie möglich in einer vorgegebenen Zeit unschädlich machen. Eine Story treibt das Geschehen nicht voran – ihr ballert euch einfach durch verschiedene Abschnitte des grandiosen vierten und fünften **Resident Evil**. Einst als nette Dreingabe gedacht, schafft es dieser Extra-Modus nun als eigenes Spiel auf den 3DS und macht darauf auch gleich eine gute Figur.

Resi für unterwegs

Im Rahmen von Nintendos großem 3DS-Event hatte die N-ZONE-Redaktion die Gelegenheit, dem mysteriösen Dorf aus dem vierten und dem afrikanischen Slum aus dem fünften **Resi** einen Besuch abzustatten und gegen die Uhr angreifende Zombie-Horden abzuwehren. Dazu standen uns die vier Spielfiguren Chris und Claire Redfield, Krauser und Hunk zur Auswahl, die sich sowohl in ihren Eigenschaften als auch der Ausrüstung unterscheiden. Jede Spielfigur hat drei Waffen zur Verfügung, die von Pistole über Schrotflinten und Scharfschützengewehre bis zum Maschinengewehr reichen. Diese werden wie die Extras via Touchscreen angewählt, während die übrige Steuerung wie auf Heimkonsolen funktioniert. Waffen wechseln, umdrehen, zielen, rennen – alles war nach nur wenigen Spielminuten kein Problem mehr, auch wenn es die meiste Zeit sehr hektisch zur Sache ging. Besonders bei Zombie-Angriffen aus der Nähe fuhr uns mehrmals der Schreck in die Knochen: Die tolle Darstellung in 3D trägt ihren Teil zu dem guten Spielgefühl bei!

Vorbildlich

Wie in **Street Fighter IV** bietet Capcom den Spielern auch in **Mercenaries** nette Mehrspieler-Features: Ihr könnt euch online mit oder gegen andere Spieler die Kugeln um die Ohren jagen, euch im Koop-Modus gemeinsam mit einem weiteren Mitspieler ans Werk machen und für lokale Mehrspieler-Matches genügt nur ein Modul. Eigentlich ein rundes Paket. Doch wer ein **Resident Evil** mit spannender Story und neuen Umgebungen erwartet, wird vielleicht enttäuscht. Dass das moderne **Resi**-Gameplay auch auf dem 3DS funktioniert, können wir jetzt schon bestätigen. ■

Bösewicht: Zu Krausers Ausrüstung gehört auch ein Bogen.

Garstiges Biest: Das Bild zeigt den fiesen Executioner.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Spiel sieht klasse aus und lässt sich super steuern."

Spielerisch wie technisch hat mich **Mercenaries** sehr beeindruckt, doch es hat auch einen negativen Beigeschmack. Kann ein **Resident Evil**, das ohne spannende Story auskommt und uns das nackte Gameplay eines Extra-Spielmodus der letzten Teile bietet, die Fans zufriedenstellen? Die Mehrspieler- und Online-Optionen sind immerhin sehr interessant.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Ego-Shooter Adieu: Das neue **Resident Evil** spielt wieder in der klassischen Verfolgerperspektive.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Text | Ralph Wollner

Und auch ein „klassisches“ Resi kommt für den Nintendo 3DS

Die Kritik an **Resident Evil 5** war groß: zu schnell, viel zu viel Action und Zombies, die eher an hyperaktive Wahnsinnige erinnerten als an typische Untote. Vor allem die alten Fans bemängelten, dass ihre Lieblingsserie zum reinen Klamauk verkommen würde. Scheinbar haben die Entwickler von Capcom die vielen Beschwerden ernst genommen – in einem Interview erklärte Capcom-Direktor Koushi Nakanishi, dass es sich bei **Resident Evil: Revelations** für den 3DS wieder um ein lupenreines Survival-Horror-Vergnügen handeln soll. Kehren die Entwickler tatsächlich zu den Wurzeln der wegweisenden Videospiel-Reihe zurück?

Alte Bekannte

Bereits das erste uns vorliegende Videomaterial lässt nostalgische Gefühle aufkommen. Während **Resident Evil 5** im gleißenden Tageslicht in einem mittelgroßen afrikanischen Dorf spielte, verschlägt euch der 3DS-Ableger auf ein unheimliches Schiff, das sich seinen Weg durch die aufgepeitschte See bahnt. Mit an Bord sind die Serienhelden Jill Valentine und Chris Redfield. Doch die beiden sind nicht allein: Der heruntergekommene Kahn wimmelt vor fauligen Untoten, die unser beliebtes Duo nur allzu gerne als Mitternachtssnack genießen würden. Da die tödliche Brut hinter jeder Ecke lauern kann, schleichen die beiden im Schritttempo durch die für Handheld-Verhältnisse unglaublich detaillierte Spielwelt, die durch die vielen 3D-Effekte sehr plastisch wirken soll. Mit der Waffe stets im Anschlag geht es durch leichenübersäte Kombüsen und schummrige Gästekabinen. Dabei geizen die Entwickler sehr mit Lichtquellen – das verpasst **Resident Evil: Revelations** einen klassischen düsteren Anstrich, ganz wie in alten Tagen …

Ein langer Weg

Obwohl **Revelations** erst in einem frühen Entwicklungsstadium ist, steigt bei alten Serienfans angesichts der ersten Bilder und Informationen der Blutdruck in ungesunde Höhen. Die Entwickler aus dem Hause Capcom versprechen bislang sehr viel – warten wir es ab, ob sie am Ende auch Wort halten. Daumen drücken! ■

Gruselig: Die Gänge des Schiffs sind düster und verbreiten eine beklemmende Atmosphäre.

Augenschmaus: Jill Valentine scheint über die Jahre nicht gealtert zu sein und macht immer noch eine gute Figur.

MEINUNG
RALPH WOLLNER

„Die Serie kehrt zu ihren Wurzeln zurück!“

Endlich bewegt sich die Serie wieder in die richtige Richtung. Was ich bisher gesehen habe, lässt mir auf jeden Fall regelrecht das Wasser im Munde zusammenlaufen. Irgendwie erinnert mich die Rahmenhandlung ziemlich an den Film **Ghost Ship**, aber das ist ja nichts Schlechtes. Ich freue mich auf etliche Schockeffekte und jede Menge Gänsehautmomente!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Nicht bekannt

KINGDOM HEARTS
DREAM DROP DISTANCE

Text | Christoph Kraus

Erneut verbünden sich Disney und Square Enix, um das Comic-Rollenspiel schlechthin zu erschaffen.

Diese Mischung hat es in sich: In der **Kingdom Hearts**-Serie treffen die Helden aus den Lustigen Taschenbüchern auf die Recken der **Final Fantasy**-Reihe. Die Zusammenarbeit zwischen dem Walt-Disney-Konzern und dem japanischen Entwicklerstudio Square Enix brachte im Jahr 2002 das erste **Kingdom Hearts**-Rollenspiel hervor. In einigen Monaten steht schon das zehnjährige Serienjubiläum bevor – und es wird mit einem neuen 3DS-Ableger gefeiert! Dieser trägt kurioserweise den Untertitel **Dream Drop Distance** – die drei Ds sollen dabei auf den zu erwartenden 3D-Effekt hinweisen. Na, wenn das mal kein gelungenes Wortspiel ist!

Märchenhafte Spielwelt

Wer bereits die Vorgänger kennt, braucht sich bei der neuesten Episode kaum umzustellen: Man erkundet zahlreiche Gebiete, die schon aus namhaften Disney-Abenteuern von der großen Kinoleinwand bekannt sind. Beispielsweise bereist man die Schauplätze aus **Fluch der Karibik** oder dem Zeichentrick-Märchen **Der Glöckner von Notre Dame**. Die Hauptrollen spielen die Rollenspielrecken Sora und Riku. Wir erwarten ein rasantes, märchenhaft inszeniertes und technisch gut gemachtes Abenteuer, das den Vorgängern für PlayStation 2, PSP, Game Boy Advance und Nintendo DS spielerisch absolut ebenbürtig ist.

Nintendo-3DS-würdig?

Informationen zur Nutzung des Touchscreens hat der Entwickler Tetsuya Nomura – er war übrigens schon an der Entstehung des PlayStation-Klassikers **Final Fantasy VII** beteiligt – noch nicht verlauten lassen, aber vermutlich bekommt der Spieler auf dem unteren Bildschirm eine Übersichtskarte angezeigt und erhält Informationen zu den aktuellen Aufträgen (zum Beispiel „Begleite Trick zu Cid!“ oder „Besiege alle Übeltäter!“) – genauso wie im letzten Nintendo-DS-Serienableger namens **Re:coded**. Es deutet sich schon jetzt an, dass das Spielgefühl vom Tiefeneffekt profitieren wird. Man stelle sich einmal vor, wie gut die Plastizität rüberkommt, wenn Sora regelrecht in den Bildschirm hineinläuft, anstatt bloß darauf abgebildet zu sein. Hoffen wir, dass es Square Enix anlässlich des Jubiläums der Serie so richtig krachen lässt! ■

Die Figuren kommen dank dreidimensionalem Tiefeneffekt besonders gut rüber. Auch die hohe Auflösung besticht.

In dieser Spielszene kann der Held regelrecht in den Hintergrund hineinlaufen. Da merkt man den 3D-Effekt.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Rollenspiel hat Potenzial.“

Ich bin großer Disney-Liebhaber und hatte auch mit **Micky Epic** meinen Spaß. Auch das neue **Kingdom Hearts** macht einen guten Eindruck. Wenn es den Entwicklern gelingt, qualitativ an die Vorgänger heranzukommen, bahnt sich ein gutes Rollenspielerlebnis an. Der zehnte Geburtstag der Serie muss immerhin würdig gefeiert werden!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Sportarten wie Eishockey, Fußball oder Basketball könnten im Mehrspieler-Modus besonders spaßig werden. ▼

▲ Wenn ihr die spektakulären Super Play Moves einsetzt, sind die Gegner nahezu chancenlos.

Genre: Sport | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Juni 2011

SPORTS ISLAND 3D

Text | Thomas Eder

Hudsons Sportspielsammlung entert die dritte Dimension

Die **Sports Island**-Reihe zählt mit ihrer schlichten, zweckmäßigen Aufmachung und dem unkomplizierten Gameplay zu den beliebtesten Minispiel-Sammlungen auf der Wii. Nachdem im letzten Jahr ein Ableger für den DS erschien, schickt Entwickler Hudson Soft im Juni den ersten Nintendo-3DS-Ableger der Reihe ins Rennen.

Bunt gemischt

Wie gewohnt bietet euch **Sports Island** auch auf dem 3DS abwechslungsreiche Sportarten, die von „richtigen" Sportarten wie Fußball oder Tennis bis hin zu weniger ernst gemeinten Wettbewerben wie Schneeballschlachten oder Blasrohr-Schießen reichen. Insgesamt zehn Disziplinen stehen zur Auswahl, an denen ihr zum Teil mit bis zu vier Spielern teilnehmen könnt. Neben den bereits genannten Sportarten dürft ihr euch außerdem auf Basketball, Eishockey, Sumo-Ringen, Bowling, Schneemobil-Rennen und Trampolinspringen freuen. In jeder der mehr oder weniger komplexen Disziplinen steht euch als Power-up ein spektakulärer Super Play Move zur Verfügung, mit dem ihr euren Gegnern so richtig einheizen könnt. Beim Fußball ist dies beispielsweise ein nahezu unhaltbarer Schuss, beim Tennis ein gigantischer Schläger und beim Basketball unglaubliche Sprungkraft, dank der ihr einfach über eure Gegner hinwegspringt und den Ball in den Korb hämmert.

Für Mehrspieler-Matches genügt ein Modul – Mitspieler, die das Spiel nicht besitzen, können via Download an den Wettkämpfen teilnehmen. Dabei stehen unterschiedliche Spielmodi zur Wahl: Ihr könnt mit euren beliebig gestaltbaren Spielfiguren entweder gegen eure Freunde oder in einem Team antreten. Für die vor allem für Einzelspieler wichtige Langzeitmotivation sollen freischaltbare Spielumgebungen sorgen.

Spannend wird vor allem zu sehen, inwiefern die einzelnen Sportarten vom 3D-Effekt des 3DS Gebrauch machen werden. Besonders bei den Ballsportarten könnte die Tiefenwirkung für ein neues Spielerlebnis sorgen, das – im Gegensatz zu den anderen Teilen der Reihe – auch die anspruchsvollen Spielertypen anspricht. ■

Beim Basketball führt ihr einen atemberaubenden Dunking aus, wenn ihr euren Super Play Move anwendet.

Beim Bogenschießen habt ihr dank des 3D-Effekts wahrscheinlich ein sehr gutes Gefühl für die Entfernung zur Zielscheibe.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Gameplay könnte durch 3D mehr Tiefe bekommen."

Auf der Wii haben mir die simplen Minispiele Spaß gemacht – solange ich sie in geselliger Runde mit ein paar Freunden gespielt habe. Dank des vorbildlichen Download-Features wird dies auch auf dem 3DS möglich sein, doch reizt es mich diesmal auch, zu erfahren, inwiefern das Spiel Gebrauch von den 3D-Features machen wird. So kann ich mir gut vorstellen, dass das Gameplay durch 3D mehr spielerische Tiefe bekommt und ich auch alleine meinen Spaß auf der Hudson-Insel in den teils sehr spannenden Sportarten haben könnte.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Text | Lukas Schmid

RAYMAN 3D

Es ist Rayman 2 – mal wieder …

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Casablanca | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

Wie schon zum Start des DS erwartet euch am Launchtag des 3DS ein **Rayman**-Spiel. Und wie zum Start des DS handelt es sich dabei um eine Umsetzung des ursprünglichen N64- und PlayStation-Klassikers **Rayman 2: The Great Escape**. Als Grundlage für die Entwicklung wurde jedoch die technisch etwas aufpolierte Dreamcast-Fassung hergenommen und an die Fähigkeiten des 3DS angepasst. So erstrahlt das Geschehen nun in stereoskopischem 3D und die Steuerung erfolgt hauptsächlich per Schiebe-Pad und Tasten. Nach aktuellem Wissensstand scheint das Spiel ansonsten aber keine Neuerungen zu enthalten. Dennoch erwartet euch mit **Rayman 3D** eines der besten Hüpfspiele der N64-Ära: Sowohl Gameplay als auch Atmosphäre sind auch heute noch überzeugend und die Steuerung per Schiebe-Pad dürfte wesentlich ausgereifter sein als jene der DS-Version. Wir raten nur all denen zum Kauf des Spiels, die die Vorgänger noch nicht besitzen. Wer diese schon kennt, spart sich die Kohle! ■

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Alles schon mal da gewesen"

Rayman 2 von 1999 wurde auf so ziemlich jeder Plattform veröffentlicht – und nicht immer wurden die Umsetzungen der Vorlage gerecht. Dass das Jump & Run nach wie vor Spaß macht, steht außer Frage, allerdings hätten wir uns mehr Innovationen für Raymans ersten Ausflug auf den Nintendo 3DS gewünscht.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Text | Thomas Eder

STEEL DIVER

Nintendo lädt zur 3D-Tauchfahrt.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

Zum 3DS-Launch erscheint Nintendos U-Boot-Simulation **Steel Diver** nicht, aber wir konnten sie trotzdem schon ausführlich spielen. Dabei standen uns zwei Spielmodi zur Auswahl: einer in klassischer Seitansicht und der andere in der Ego-Perspektive. In Ersterem mussten wir unser U-Boot mit Hebeln auf dem Touchscreen durch eine Unterwasserwelt voller Hindernisse und Gegner manövrieren und Torpedos abfeuern. Die Grafik ist trotz einiger schöner Effekte eher unspektakulär – der 3D-Effekt lässt das Spiel so wirken, als ob ihr in ein kleines Aquarium seht. Das Gameplay macht anfangs einen schlichten Eindruck, nach ein paar Runden hatte es aber unseren Ehrgeiz geweckt. Im zweiten von uns gespielten Modus blickten wir durch ein Periskop, mit dessen Hilfe wir Torpedos auf vorbeifahrende Schiffe feuerten. Der 3D-Effekt kommt gut zur Geltung, da man dadurch Entfernungen zu den Zielen besser einschätzen kann. Grafisch ist dieser Modus ansprechend gestaltet: Vor allem bei hohem Wellengang sieht diese Perspektive schick aus. Das Periskop lässt sich dabei sowohl mit dem Touchscreen als auch durch Bewegungen mit dem 3DS steuern, was ordentlich funktioniert. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Auf den zweiten Blick wurde ich überrascht!"

Ich habe diesem Spiel bislang nur wenig Beachtung geschenkt, doch auf den zweiten Blick – sprich beim Spielen – wurde ich dann doch überrascht. Auch wenn das Spiel nicht zu den Grafik-Highlights zählt, macht das simple Gameplay Spaß und motiviert zum Weiterspielen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Text | Christina Kalka

DIE SIMS 3

Jetzt wuselt es auch auf dem 3DS!

Genre: Simulation | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 25. März 2011

In der bunten Welt der Sims, kleiner, menschenähnlicher und irgendwie ziemlich merkwürdiger Geschöpfe, übernehmt ihr serientypisch nicht die Rolle einer konkreten Spielfigur, sondern die Position eines mehr oder weniger neutralen Beobachters. Durch gezieltes Eingreifen in die Geschicke eurer Sims, die ihr euch zuvor entweder im Editor erstellt oder aus einer Auswahl bereits vorhandener Figuren heraussucht, lenkt ihr deren Alltag. Auf dem 3DS spielt sich das Tagesgeschehen der Sims dabei auf dem oberen Bildschirm ab, während ihr auf dem Touchscreen die Editoren und Menüs bedient. Außerdem seht ihr dort eine Draufsicht-Karte der jeweiligen Umgebung, auf der ihr eure Schützlinge hin und her schickt. Die Kamera-Funktionen kommen unter anderem im Sims-erstellen-Modus zum Einsatz. Was wir bislang von dem Spiel sehen konnten, wirkte zufriedenstellend, auch wenn die 3D-Effekte den Spielspaß kaum erhöhen und uns weitgehend „nur“ eine Umsetzung erwartet. ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Kann ein Handheld-Spiel mit dem PC-Sims überhaupt mithalten?“

Obwohl **Die Sims 3** auf mich einen sehr guten Eindruck macht und die Grafik wirklich hübsch aussieht, bin ich vom Spiel nicht ganz überzeugt, denn erst nach vielen Stunden Spielzeit wird sich zeigen, wie viel **Sims** in dem 3DS-Ableger steckt. Die Fans sollten aber auf ihre Kosten kommen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Lukas Schmid

SUDOKU: THE PUZZLE GAME COLLECTION

Rätseln, bis der Arzt kommt: Bringt eure Köpfe zum Rauchen!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Mai 2011

Diese Knobelspielesammlung wartet mit vier Rätselarten auf: Sudoku, Shikaku, Hashi und Akari. Während wohl die meisten Spieler mit Sudoku, der Urform des Zahlenknoblers, vertraut sind, brauchen die anderen Varianten etwas mehr Eingewöhnungszeit. Die Regeln werden aber in verschiedenen Tutorials verständlich erklärt. Insgesamt dürft ihr in knapp 600 verschiedenen Zahlenrätseln Hand anlegen. Der 3D-Effekt des Nintendo 3DS hält sich, wie die meisten Leser sicher schon vermuten, in Grenzen. Nur bei der Darstellung der Hintergründe kommt er zum Einsatz. Generell ist die Präsentation sehr schlicht. Einige Gimmicks, etwa der Bildschirmwechsel per Pusten ins Mikrofon, sind zwar ganz nett, schlussendlich aber ohne großen Nutzwert. Zudem wurde auf einen Mehrspielermodus, in dem ihr mit Freunden um die Wette raten und beweisen könnt, wer von euch der Schlauere ist, verzichtet. ■

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Die 3D-Fähigkeiten werden leider kaum genutzt.“

Sudoku enthält hunderte Rätsel für viele Stunden Rätselunterhaltung. Dennoch kann ich das Spiel nicht uneingeschränkt empfehlen, denn die Präsentation ist nüchtern und abgesehen von Hintergrund-Animationen gibt es keine 3D-Effekte. Ich löse meine Rätsel lieber per Bleistift.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Viele Geschäfte öffneten am Samstag früher als sonst ihre Pforten, um des erwarteten Andrangs Herr zu werden, und gaben Anweisungen, wo man sich wie anzustellen hat – aber bitte nicht schon am Tag zuvor!

Kurz nach Ladenschluss am Freitag fanden sich die ersten Fans vor dem riesigen „Yodobashi Akiba" ein, um die Nacht über auf den Verkaufstag zu warten. Die Schlange …

… erstreckte sich vom Eingang an der Hausfassade entlang und …

N-ZONE VOR ORT
DER JAPAN-LAUNCH DES 3DS

Text | Jan Königsfeld

Die Kollegen der japanischen Presse waren ebenfalls vor Ort, um die wartenden Fans zu interviewen.

Ganz vorne in der Schlange konnten wir sogar einige Nicht-Japaner ausfindig machen!

Schuhe aus, Licht aus! Ob dieses Nachtlager die Kälte wirklich ferngehalten hat?

Wie bereitet man sich optimal auf den Start eines neuen Handhelds vor? Richtig! Indem man nachts in Eiseskälte auf seinem Handheld spielt. Wohl denen, die sich einen eigenen Stuhl mitgebracht haben.

Die ersten Sonnenstrahlen des Tages bringen vor allem eines: noch mehr Menschen, die einen Nintendo 3DS kaufen wollen!

Die Stunde der Wahrheit: Ein Sicherheitsmann geht durch die Reihen und zählt die Leute durch. Da der 3DS am Starttag nur in begrenzten Mengen erhältlich ist, können nur die ersten paar Hundert eine Konsole kaufen. Hier entscheidet sich, wer die Nacht umsonst in der Kälte verbracht hat und ohne einen 3DS nach Hause gehen muss.

8:30 Uhr. Endlich ist die Nacht zu Ende und die Türen von „Yodobashi Akiba" öffnen sich für die geduldigen Fans.

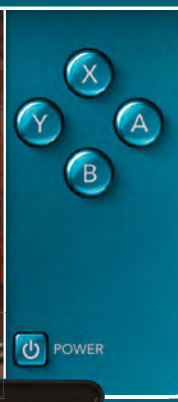
Die einströmenden Massen haben nicht nur mit dem Menschenstau zu kämpfen, auch die mitgebrachten Nachtbehelfe entpuppen sich nun als hinderlich.

Schilder und Absperrungen führen die Massen sicher in die oberen Etagen, wo schon bergeweise 3DS-Konsolen auf neue Besitzer warten.

… sogar bis um die Ecke des Gebäudes!

Die Fans trotzten der Kälte mit dicken Jacken und Decken.

Während sich die Fans häuslich niederließen, markierten die Verkäufer Laufwege und Passagen mit Absperrungen.



Am 26. Februar war es in Japan endlich so weit: Nintendos neuester Streich erblickte das Licht der Öffentlichkeit. Einen Monat vor uns Europäern können Japaner schon jetzt in das neue Handheld-Zeitalter eintauchen und sich an wirklich dreidimensionalen Spielen erfreuen!

Wie bei allen Hardware-Starts wurde auch der Release des 3DS von japanischen Fans gebührend gefeiert. Die großen Handelsketten in Tokio waren spätestens 40 Minuten nach Ladenöffnung ausverkauft! Wer da keine Vorbestellung hatte, musste sich früh in der Warteschlange einfinden. Wir waren dabei und haben für euch das Warten auf den 3DS mit vielen Fotos dokumentiert. Erlebt mit uns eine lange Nacht im Mekka der Videospieler … ■

Auch weitab des Eingangs schlummerten einige der Wartenden friedlich in ihren Schlafsäcken eingemummelt.

Im Laufe der Nacht gesellten sich immer mehr Kaufwillige zu den Wartenden. Gut, dass die Absperrungen schon standen!

Das gleiche Bild auch an den anderen Eingängen von „Yodobashi Akiba“: wartende Fans in Decken und Schlafsäcken.

Um einem Chaos vorzubeugen, zeigt dieser nette Herr an, wo die Warteschlange zu Ende ist.

Die Karte in seiner Hand gibt dem Mann mit der Nummer 358 Gewissheit: Er gehört zu den wenigen, die heute einen neuen 3DS kaufen können.

Zu jedem 3DS gab es am Erstverkaufstag eine schicke Nintendo-Tragetasche. Aber trotz allem Andrang wird in Japan an der Kasse weder gedrängelt noch geschubst.

Die stolzen ersten Käufer posieren kurz für die Presse und präsentieren ihre neuen Schätze …

… während draußen der Rest der Fans, die sich zu spät angestellt haben, leer ausgeht.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an den Nintendo 3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

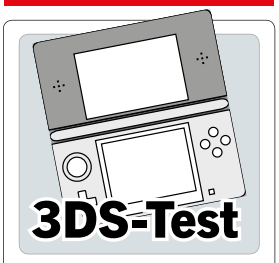
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Mii-Unterstützung

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Kaufempfehlung der Redaktion: Nur Nintendo-3DS-Referenzspiele werden mit einer Wertung im Neunziger-Bereich gewürdigt. Bislang gibt es jedoch keinen solchen Titel. Vielleicht macht das bevorstehende **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** im Juni den Anfang?

> **80%, Sehr gut** | Ein äußerst hervorragender Nintendo-3DS-Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Hierzu zählen 3DS-Spiele der zweiten Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Nintendo-3DS-Titel für euch infrage. Es handelt sich immerhin nicht um einen kolossalen Flop, sondern um Durchschnittsware.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit. Wir raten aufgrund der gravierenden inhaltlichen Mängel eher vom Kauf ab.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Nintendo-3DS-Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif sind diese Spiele nicht zu empfehlen. Zum Glück blieb uns ein solcher Rohrkrepierer zum Konsolenstart erspart.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

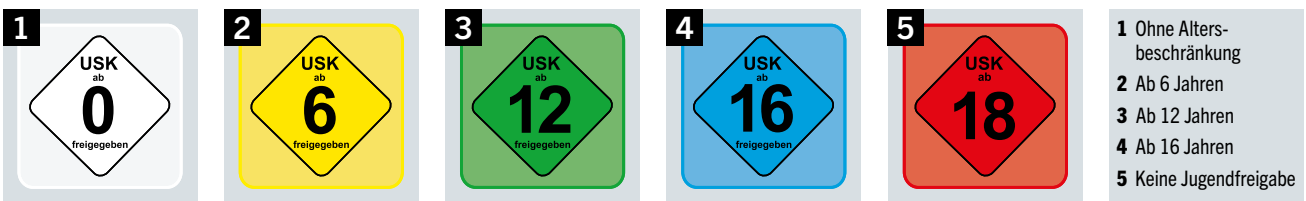
ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // guckt …

… durch die Rot-Grün-Brille: Vor dem Testen von 3DS-Spielen probierte Tom alle Möglichkeiten aus, 3D-Effekte zu erleben. Ein 3D-Film mit einer Rot-Grün-Brille schnitt am schlechtesten ab. Mit „richtigen" 3D-Filmen auf einem 3D-Fernseher und mit passender Brille hatte Tom viel Spaß – aber das Gestell auf der Nase störte! Sein Testsieger: der 3DS!

… in die Röhre: Tom wartet sehnlichst auf **Dead or Alive Dimensions**. Bis dahin zockt er **Super Street Fighter IV 3D-Edition**.

Christoph Kraus // nervt …

… seine Kollegen, indem er ihnen Miis per QR-Code schickt. Diese raffinierte Funktion hat es ihm so angetan, dass er quasi pausenlos neue Figuren erstellt und dann über den redaktionsinternen E-Mail-Verteiler verbreitet. Aber die Kollegen wollen diese Geschenke überhaupt nicht haben – wie an Weihnachten, wenn Oma mal wieder Weinbrandbohnen verteilt!

… die Tatsache, dass zum 3DS-Start keine einzige Nintendo-Figur zu sehen ist. Huhu, Mario? Hallo, Link? Wo bleibt ihr?

Matthias Schöffel // freut …

… sich schon, dass es mit dem zweidimensionalen Sehen momentan noch so einigermaßen hinhaut. Was sich vorne und was sich eher im Hintergrund abspielt, wird empirisch abgewogen. Vorne groß, hinten klein. Vorne scharf, hinten unscharf. Diese Informationen müssen genügen. Die dritte Dimension wird überbewertet.

… sich, mit diesem Handicap nicht alleine dazustehen – hunderten Lufthansapiloten, Kranführern und Gehirnchirurgen geht es schließlich nicht anders.

David Mola // trickst …

… seine Motion Sickness bisher erfolgreich aus, indem er den 3D-Effekt am 3DS auf eine niedrige Stufe schaltet. Atemberaubend sehen die Spiele für eine tragbare Konsole dann immer noch aus und er kann problemlos auch länger am Stück spielen.

… sich durch gegnerische Abwehrreihen im genialen **Pro Evlution Soccer** für den 3DS. Noch nie war Kicken für unterwegs so geschmeidig, so schön anzuschauen und vom Gameplay her so ausgereift. Ein absolutes Must-have für jeden Fußball-Fan!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Verlagskollegen und Gastredakteure, die an diesem Sonderheft mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

PATRICK SCHMID

… hat eine neue tragbare Lieblingskonsole: Normalerweise testet Patrick fast ausnahmslos PC-Spiele, doch anlässlich des Konsolenstarts des Nintendo 3DS hat er bei der N-ZONE-Redaktion ausgeholfen. Ihm gefällt nicht nur die 3D-Darstellung der neuen Traumkonsole, sondern auch die zahlreichen Spielereien. Wie genial ist es bitte schön, wenn man Spielkarten auf den Tisch legt und plötzlich taucht Super Mario höchstpersönlich auf dem Bildschirm auf? Das ist wirklich raffiniert!

ANNE SCHMIEDL

… rätselt immer noch auf Japanisch. Die japanischen Originalversionen der bisherigen **Professor Layton**-Abenteuer für den Original-DS hat Anne regelrecht verschlungen, jetzt grübelt sie über die Lösung der Knobelaufgaben des Seriendebüts für den 3DS. Allerdings findet sie, dass es langsam mal Zeit wird, dass der vierte – bislang Japan-exklusive – Serienableger endlich nach Europa kommt. Denn erst dann besteht die Chance, dass wir irgendwann auch den fünften Teil zu Gesicht bekommen. Ach menno!

LUKAS SCHMID

… zockt wie ein Weltmeister alte Spiele durch. Vor dem Nintendo-3DS-Start will Lukas unbedingt seine Spiele durchschaffen, die sich bei ihm im Wohnzimmer stapeln. Denn nur dann kann er sich richtig auf **Pilotwings Resort**, **Super Street Fighter IV 3D-Edition** und **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** konzentrieren. Bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg. Zumindest **Okamiden** hat er bereits mit Bravour gelöst. Aber gefühlte 21.829 Spiele liegen immer noch vor ihm …

3DS-EMPFEHLUNGEN DER REDAKTEURE

THOMAS EMPFIEHLT:

1. Mein Favorit ist eindeutig **Super Street Fighter IV 3D-Edition**: Dank hervorragender Tiefeneffekte, vielfältiger Kampfmanöver und guter Grafik gehört der Prügler zu meinen absoluten Highlights.
2. **Pro Evolution Soccer 2011 3D** besticht durch eine tolle 3D-Darstellung, hohen Umfang und inhaltlichen Tiefgang. Zudem wird deutsche Sprachausgabe geboten. Klasse gemacht, Konami!
3. **Ridge Racer** habe ich zwar schon auf allen erdenklichen Konsolen gespielt, aber auch auf dem 3DS entfaltet sich der Spielspaß rasch. Denn das Rennspiel ist äußerst einsteigerfreundlich geraten!

CHRISTOPH EMPFIEHLT:

1. Obwohl ich mir zum Konsolenstart noch keinen 3DS gönne (ich warte noch auf **Zelda: Ocarina of Time**), wäre **Pilotwings Resort** das Spiel gewesen, das ich mir am 25. März 2011 zugelegt hätte.
2. Auf dem zweiten Rang landet die Neuauflage von **Rayman 3D** – obwohl ich das Jump & Run schon vom Nintendo 64 her kenne. Der Slapstick-Humor und das tolle Gameplay begeistern immer wieder.
3. Zu guter Letzt gehört auch **Super Street Fighter IV** zu den Spielen, die ich unbedingt auf Nintendos Traumkonsole spielen möchte – und das, obwohl ich Prügelspiele nicht unbedingt gut beherrsche.

Spektakulär: Die zahlreichen Special-Moves der 35 Fighter sind auch auf dem Handheld sehr schön anzusehen.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 25. März 2011

3DS N-ZONE HIT

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Text | Thomas Eder

Schafft es Capcom, die Erfolgsgeschichte des legendären zweiten Teils zu wiederholen?

Für Anfänger: Das Touchpad lässt sich mit Kombos und Specials belegen.

Es waren nicht nur **Super Mario World** und **Zelda: A Link to the Past**, die zum europäischen Konsolen-Start des SNES im Jahre 1992 maßgeblich den bahnbrechenden Erfolg von Nintendos 16-Bit-Konsole einläuteten – auch die Mutter aller Prügelspiele **Street Fighter II** trug damals zum Siegeszug des SNES bei. Knapp 20 Jahre später zählt wiederum ein Ableger der Serie zu den Launch-Titeln einer Nintendo-Konsole; und zwar **Super Street Fighter IV**, das auf der PS3 und der Xbox 360 Traumwertungen jenseits der magischen 90-Prozent-Grenze erzielt hat. Mit der **3D-Edition** soll nun an die Erfolge des Klassikers und der aktuellen Heimkonsolen-Fassungen angeknüpft werden.

Mehr Umfang

Arcade, Versus, 3D-Versus, Internet-Kampf, Herausforderung und Training – der Startbildschirm der Klopperei strotzt bereits vor verschiedenen Spielmodi, die sich nach der ersten Auswahl noch weiter unterteilen. Auch an Kämpfern und Schauplätzen steht das 3DS-**Street Fighter** den „großen" Versionen in nichts nach. Im Gegenteil: Mit der dynamischen Perspektive, in der ihr das Spiel unter anderem im 3D-Versus-Modus erlebt, sowie der vor allem in Verbindung mit dem StreetPass-Feature sehr interessanten Figurensammlung packt Capcom auf dem Handheld sogar noch einen obendrauf!

Zeitlos genial

Das **Street Fighter**-Gameplay ist über jeden Zweifel erhaben: Einer gegen einen, Schläge und Tritte in drei Stärken, Special-, Super- und Ultra-Moves, Combos, Griffe und Konter – so lässt sich auch die Spielmechanik der 3DS-Fassung mit nur wenigen Worten beschreiben. Das Ganze funktioniert in Aktion sehr gut und lässt sowohl Einsteiger als auch ambitionierte Prügel-Veteranen in den Genuss actionreicher Kämpfe mit mehr oder weniger Tiefgang kommen. Dank zahlreicher im Laufe der Jahre hinzugekommener Neuerungen und kontinuierlichen Feintunings (vor allem beim mittlerweile nahezu perfekt ausgewogenen Balancing der Charaktere) wirkt

Toll umgesetzt: Die meisten Inhalte wie Kämpfer und Levels der Spielfassungen für die Xbox 360 und PS3 sind auch in der Handheld-Version enthalten.

das Gameplay keineswegs angestaubt, obwohl das Spiel sich grob gesehen noch genauso wie vor 20 Jahren spielen lässt. Nur absolute Genre-Hasser werden sich wohl nicht von der genialen Spielbarkeit in den Bann ziehen lassen!

⊕⊖ Dynamische Perspektive

Beim Anspielen der Vorabversionen auf verschiedenen Events vor dem Launch hat es sich bereits angedeutet: Die optisch megaspektakuläre dynamische Perspektive, in der ihr eurem Kämpfer über die Schulter blickt, ist nur etwas fürs Auge und weniger für Kämpfe auf hohem Niveau. Abstände zum Gegner lassen sich schlechter einschätzen, sodass präzise Attacken, die für fortgeschrittenes Fighten unabkömmlich sind, nur schwer beziehungsweise mit sehr viel Übung möglich sind. Treten nicht beide Kämpfer bei Versus-Matches in derselben Perspektive an, hat nahezu immer derjenige, der in der dynamischen Perspektive kämpft, die schlechteren Karten. Sobald der erste Wow-Effekt verflogen ist, wechselt man wieder in die klassische Seitenansicht, um einfach bessere Leistungen zu erzielen. Nur wenn bei einem Versus-Match zwischen menschlichen Mitspielern beide in der dynamischen Perspektive zocken – was sich zum Glück auch als Vorgabe einstellen lässt –, geht's fair zur Sache.

⊕ Online und Mehrspieler

Hut ab vor dem, was uns Capcom in dieser Hinsicht beschert! Lokal und online können menschliche Spieler gegeneinander antreten oder einfach nur Matches anderer beobachten. Und dank StreetPass dürft ihr Spielfiguren, die ihr durch Erfolge im Spiel kauft und sammelt, auch dann kämpfen lassen, wenn ihr selbst gar nicht zockt, aber sich euer 3DS im Stand-by-Modus befindet. Dazu müsst ihr lediglich anderen Spielern über den Weg laufen, die ebenfalls mit einem 3DS unterwegs sind und einen **SF IV**-Spielstand auf dem Handheld haben. Für Erfolge gibt's wiederum sogenannte Figuren-Punkte, die ihr zum Aufleveln verwenden dürft. Natürlich könnt ihr eure gesammelten Figürchen auch tauschen oder verschenken. Apropos verschenken: Spieler, die kein eigenes **SF IV**-Modul besitzen, können sich von Freunden zeitlich unbegrenzt eine Art Demo-Fassung des Spiels herunterladen, in der man mit All-Star Ryu an Mehrspieler-Matches teilnehmen darf.

⊕ Technisch sehr gut

Der Detailgrad und die Kämpfer-Animationen der **3D-Edition** sind sehr beeindruckend, vor allem in der zuvor erwähnten dynamischen Perspektive. Hier kommen die 3D-Features des 3DS voll zum Einsatz, doch auch in der klassischen Ansicht verleiht 3D dem Spiel einen tollen räumlichen Look. Der Japano-Pop-Sound mag auf Dauer etwas anstrengend werden, dafür entschädigen aber die zahlreichen, toll passenden Sprach-Samples. Die Steuerung funktioniert sowohl mit dem Steuerkreuz als auch mit dem Analog-Pad sehr gut, doch ehrgeizige Spielertypen werden die Präzision eines Arcade-Sticks vermissen. Damit die Specials und Combos dennoch wie gewünscht von der Hand gehen, sind auf dem Touchscreen Felder zum Auslösen platziert. Könnern wird dies ein Dorn im Auge sein – das Feature lässt sich natürlich auch deaktivieren. ■

MEINUNG • THOMAS EDER

„Für mich das Highlight unter den 3DS-Launch-Titeln!"

Mein Vorurteil › Profis bleiben bei der Heimkonsolen-Fassung, die sich wahrscheinlich besser als der Handheld-Ableger steuern lässt.

Wow – ich hätte nicht vermutet, dass nahezu alle Elemente der Konsolen-Fassungen und sogar noch ein paar Extras im 3DS-**Street Fighter** stecken. Aber trotz der zahlreichen Features und der 3D-Optik zockt sich **Street Fighter IV** mit einem Pad oder im Idealfall einem Arcade-Stick einfach besser als mit dem Handheld. Egal ob ich mit dem Analog-Pad oder dem Digi-Kreuz des 3DS gespielt habe – die Moves flutschen auch nach mehreren Stunden Übung nicht so leicht von der Hand. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, denn für mich ist dieses Spiel einfach das absolute Highlight unter den Launch-Titeln für Nintendos neues Handheld.

Klassisch: Die gewohnte Seitenansicht sieht in 3D sehr schick aus.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 65,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Buttons, Analog-Pad, Touchscreen

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Kämpfe, Turniere, Zuschauer

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Geniales Gameplay
- ⊕ Gewaltiger Umfang
- ⊕ Online und Multiplayer
- ⊕ Teils spektakuläre Optik
- ⊕ Anfänger-Hilfen

CONTRA

- ⊖ Präzision in der dynamischen Perspektive

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	88

Der Drachenflieger ist unser liebstes Luftvehikel. Sanfter kann man nicht übers Firmament schweben!

Genre: Simulation | **Entwickler:** Monster Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

PILOTWINGS RESORT

Text | Christoph Kraus

Nach 15 Jahren kehren die Gleitflieger auf eine Nintendo-Konsole zurück. Sind sie immer noch in Top-Form?

Stellt euch einen Hobbypiloten vor, der nach einer 15-jährigen Pause erneut ins Cockpit steigt. Würdet ihr euch mit ihm auf eine Platzrunde im Doppeldecker einlassen? Wohl kaum! Wir haben hingegen jegliche Flugangst abgelegt und wollten wissen, ob **Pilotwings Resort** die vom Super Nintendo und N64 bekannte Kultserie erfolgreich in die dritte Dimension hievt. Motoren an!

Die erste Erkenntnis lautet: Es ist empfehlenswert, den Tiefenregler schon vor der ersten Flugstunde herunterzudrehen, denn der 3D-Effekt ist bereits in den Menüs sehr intensiv ausgeprägt. Diese Meinung vertritt übrigens nicht nur der Verfasser dieses Artikels, sondern auch zahlreiche Kollegen, welche die Flugsimulation ebenfalls ausprobierten.

⊕ Fordernde Missionen

Jetzt kann's endlich losgehen: Wir unterschreiben mittels Touchpen auf dem virtuellen Luftfahrerschein (ja, der heißt tatsächlich so!) und sind ab sofort offizieller Bestandteil der **Pilotwings**-Crew. Nun sind nacheinander 40 Missionen freischaltbar, die sich auf die fünf Schwierigkeitsgrade Anfänger, Bronze, Silber, Gold und Platin verteilen. Auf Wunsch lassen sich verständlich gemachte Trainingseinheiten absolvieren, in denen Einsteiger die Grundzüge der Flugkunst erlernen. Wer aber bereits mit den Vorgängern der Serie vertraut ist, kann sich das Tutorial getrost sparen. Die recht fordernden Missionen verlangen beispielsweise von euch, eine bestimmte Anzahl an Ringen innerhalb der vorgegebenen Zeit zu passieren, Luftballons mit der Bordknarre abzuschießen oder Sehenswürdigkeiten, die euch genannt werden, zu fotografieren.

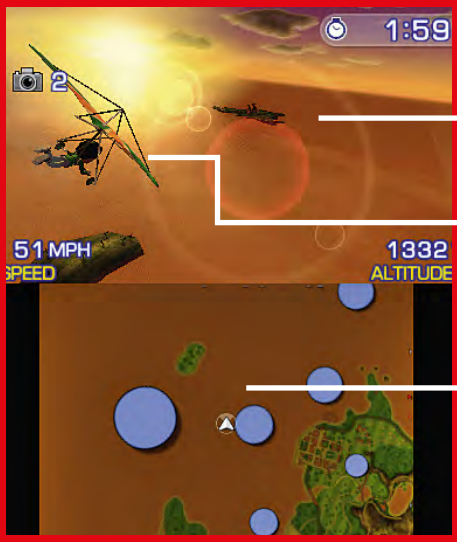
⊕ Abwechslungsreiche Vehikel

Für Abwechslung ist also gesorgt, zumal sich auch die Handhabung der diversen Fluggeräte gehörig unterscheidet. Wer beispielsweise zuerst mit dem Drachenflieger sanft über das Firmament gleitet, muss sich gewaltig umstellen, wenn er im nächsten Moment ein Motorflugzeug über den Himmel scheucht. Denn es ist etwas ganz anderes, ob man bei motorisierten Maschinen nur die Bewegungsrichtung bestimmt oder wie beim Drachen-

Ob bei Tag oder Nacht – die Pilotwings-Crew fliegt, bis es kracht!

Man beachte die hochwertigen Lichteffekte, wenn man in Richtung Sonne gleitet.

WIE KOMMT'S RÜBER?



Pilotwings Resort bietet einen zweifelsfrei guten Tiefeneffekt. Diese Landebahn im Hintergrund kommt beispielsweise so rüber, als würde sie sich ein paar Zentimeter hinter dem 3DS-Bildschirm befinden. Entfernungen lassen sich so ein bisschen besser einschätzen als bei vergleichbaren Flugsimulationen.

Die Spielfigur wirkt auf das Auge so, als würde sie leicht aus dem Bildschirm herausragen – so als säße zum Beispiel ein Marienkäfer auf dem Monitor. Das sieht klasse aus. **Super Street Fighter IV 3D-Edition** hat unserer Meinung nach aber die besseren 3D-Effekte.

Der Touchscreen ermöglicht einen schnellen Blick auf Missionsziele, Inseln und am Himmel verteilte Gegenstände. Im Hauptmenü lässt sich zudem einstellen, ob sich der Bildschirm stets mit eurer Spielfigur mitbewegt oder ob er statisch bleibt. All das zeugt von einer durchdachten Inszenierung. Den Entwicklern attestieren wir also gute Arbeit.

gleiter zusätzlich die Gesetze der Thermik ausnutzen muss, um nicht unfreiwillig ins Wasser zu plumpsen. Doch gerade der hohe spielerische Anspruch sowie die Tatsache, dass das Spiel auf jegliche Action verzichtet, macht **Pilotwings Resort** zu einem so runden Spielerlebnis.

⊖ Magerer Umfang

Uns erreichten mehrere Leseranfragen, ob 40 Missionen wirklich ausreichen, um langfristig an die Bildschirme zu fesseln. Wir finden: jein. Einerseits ist man motiviert, alle Levels mit der Höchstwertung „drei Sterne" abzuschließen, um dadurch wiederum neue Abschnitte freizuschalten. Andererseits dauert es nicht allzu lange, bis man alles gesehen hat. In unserem Test hatten wir bereits nach zwei Stunden Spielzeit die Hälfte aller Missionen freigespielt. Der Freiflug-Modus ist zudem nur bedingt fesselnd. Dort fliegt ihr unter Zeitdruck (und mit einem Fluggerät eurer Wahl) über die Wuhu-Insel und fahndet nach allen Sehenswürdigkeiten. Sobald ihr beispielsweise die Bowlingbahn oder die Brücke überflogen habt, gilt das Ziel als abgehakt. Allzu spannend klingt das nicht? Bingo, ist es auch nicht!

⊕ Mehr Tiefe!

Euch Leser dürfte am meisten interessieren, wie gut der 3D-Effekt gelungen ist, richtig? Bei dieser Frage fällt uns das Fazit nicht schwer: Die Tiefe kommt gut rüber! Allerdings arrangierten wir uns erst nach einer guten halben Stunde mit der dreidimensionalen Darstellung. Anfangs hatten wir Mühe damit, den richtigen Blickwinkel zu finden, aus dem heraus sich **Pilotwings Resort** ohne Schielen vernünftig spielen lässt. Weitere Eindrücke zur Qualität des 3D-Effekts verraten wir euch im Extrakasten (siehe oben). ■

Die Simulation spielt sich nur auf dieser Insel ab. Der Umfang ist deshalb recht mager.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Motor- und Segelfliegen auf höchstem Niveau"

Mein Vorurteil › Bislang habe ich nur die Mii-Figuren als Piloten entdeckt. Flattern Lark und Kiwi aus **Pilotwings 64** etwa nicht mehr durch die Luft?

Ist **Pilotwings Resort** das richtige Spiel zum 3DS-Start? Ja, wenn ihr auf Action gut verzichten könnt und euch inhaltlicher Tiefgang wichtiger ist. Ebenfalls ja, wenn ihr euch damit arrangiert, dass ihr nach knapp zwei Stunden Spielzeit schon die Hälfte an Missionen freigespielt habt. Habt ihr hingegen eine Flugsimulation erwartet, in der hin und wieder auch mal geballert wird, sind die Nintendo-Piloten definitiv nichts für euch. Zwar wird ab und zu auch geschossen, aber nur auf Luftballons. Doch gerade die gute 3D-Darstellung gefällt mir ausgesprochen gut. Ich musste mich allerdings erst einmal an die ungewohnte Spieltiefe (im wahrsten Sinne des Wortes) gewöhnen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten

Die Steuerung per Schiebe-Pad ermöglicht präzise Bewegungen.

SONDERFUNKTIONEN

Mii-Unterstützung, Schnappschüsse lassen sich auf SD-Karte speichern

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Abwechslungsreiche Fluggeräte
- ⊕ Gute 3D-Darstellung
- ⊕ Hochwertige Lichteffekte
- ⊕ Motivierendes Medaillensystem

CONTRA

- ⊖ Magerer Umfang
- ⊖ Wenig Action am Himmel
- ⊖ Ohne die Figuren der Vorgänger
- ⊖ Freiflug-Modus wenig spannend

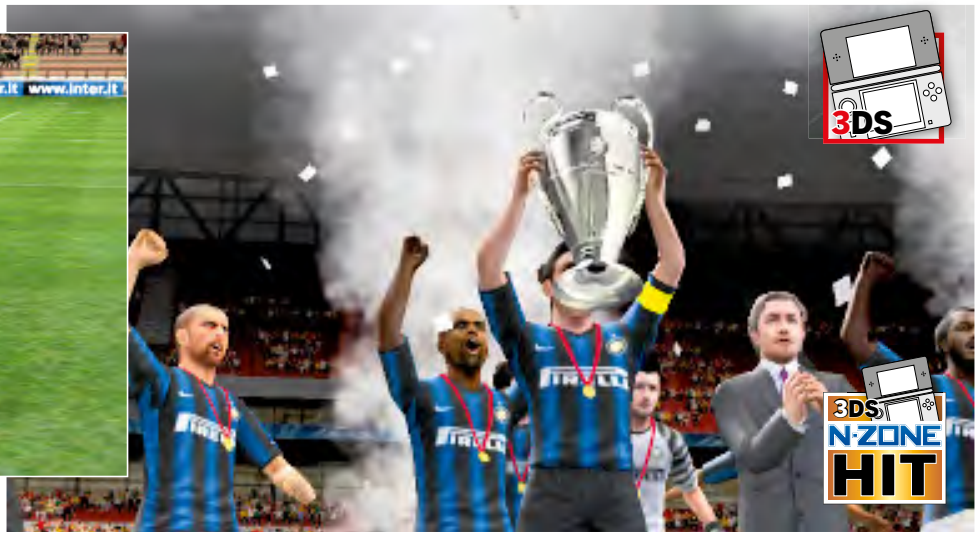
GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Bananenflanke: Das Handheld-**PES** steuert sich genauso gut wie die großen Konsolenbrüder.



Jubelsturm: Inter Mailand hat die Champions League gewonnen – für deutsche Fans eher kein Grund zum Feiern.

Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 25. März 2011

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Text | Patrick Schmid

Der Traum aller Männer – Fußball in 3D, jetzt auch für unterwegs.

Etwas überraschend wurde **PES 2011 3D** als einer der Launch-Titel für den 3DS angekündigt. Eigentlich erwartet man zur Veröffentlichung doch eher Blockbuster à la **Zelda** oder **Mario**. Aber gerade für Sportspiele bietet der 3D-Bildschirm natürlich einige Möglichkeiten. In unserem Test verraten wir euch, wie gut der dreidimensionale Kick wirklich ist.

Ungewohnt: Diese Kameraeinstellung empfanden wir als zu unübersichtlich.

Grafisch top

Langjährige **PES**-Fans werden beim ersten Starten des Spiels das typische Render-Intro vermissen, auf das Konami bei der Handheld-Version verzichtet hat. Stattdessen landet man direkt im Hauptmenü, das an die Konsolenversionen von **PES 2011** erinnert. Richtig interessant wird es aber, wenn man endlich den virtuellen Fußballplatz betritt. Dort schickt euch die 3DS-Version mit einer neuartigen Kameraperspektive ins Spiel, die den 3D-Effekt richtig toll aussehen lässt, indem sie die räumliche Tiefe des Platzes äußerst gut darstellt. Zum Spielen ist die „Vertikal Nah“ genannte Einstellung jedoch nur bedingt geeignet, da es einfach an Übersicht fehlt. Selbstverständlich gibt es auch die normale „Weitwinkel“-Perspektive; auch bei dieser funktioniert der 3D-Effekt recht gut, kann von der Darstellungstiefe aber nicht so überzeugen wie bei der Standardkamera. Als besten Kompromiss zwischen Dreidimensionalität und Spielübersicht empfanden wir die „Vertikal Weit“-Sicht, die für geübte **PES**-Spieler zwar zunächst auch etwas Eingewöhnung erfordert, dann aber sehr gut zu spielen ist. Auch die generelle grafische Darstellung ist für ein Handheld richtig hübsch geworden, die Spieler sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich und sind

FAQs

Die wichtigste Frage: Was taugt der 3D-Effekt?
Die Entwickler haben es geschafft, den 3D-Effekt sowohl beeindruckend als auch sinnvoll ins Spiel zu integrieren. Das liegt an der extra für den 3DS geschaffenen „Vertikal“-Kameraperspektive, die das Spiel aus einer Mischung zwischen Iso- und Spieleransicht darstellt. Das vermittelt die räumliche Tiefe des Platzes sehr gut und mit etwas Übung gelingen genaue Steilpässe in den Raum.

Ich spiele aber lieber aus der Standard-Perspektive, gibt es die und funktioniert der 3D-Effekt auch dort?
Selbstverständlich ist auch die Standard-Kameraeinstellung „Weitwinkel“ im Spiel enthalten. Auch dort ist der 3D-Effekt sehr hübsch anzusehen, hilft spielerisch aber – bedingt durch die Ansicht des Platzes von der Seite – nicht ganz so gut wie bei der neuen „Vertikal Weit“-Perspektive.

Darf ich endlich auch mit Bundesliga-Teams spielen?
Leider müssen Fußballfans auch diesmal wieder auf die Bundesliga verzichten, da Konami nach wie vor keine Lizenz für Deutschlands Eliteliga besitzt. Dank der Champions-League-Lizenz sind aber immerhin zwei deutsche Mannschaften, nämlich der FC Bayern und Werder Bremen, mit von der Partie. Und auch die deutsche Nationalmannschaft ist voll lizenziert.

Was sind die größten spielerischen Unterschiede zu den Konsolenfassungen?
Generell werden sich **PES**-Fans schnell zu Hause fühlen, denn wer die Steuerung kennt, wird auch in **PES 2011 3D** nur wenig Eingewöhnungszeit benötigen. Das Schiebepad des 3DS funktioniert wunderbar und ermöglicht wie der Analogstick bei den Konsolen 360°-Drehungen der Spieler. Der Hauptunterschied ist das Passsystem, das sich in der 3DS-Fassung wieder an älteren **PES**-Titeln orientiert. Man muss also nicht mehr wie bei der Konsolenfassung selbst die Stärke und die exakte Platzierung des Balls bestimmen, sondern drückt nur grob in eine Richtung und die KI übernimmt den Rest. Und auch Elfmeter trifft man nun wieder leichter als mit dem etwas kuriosen System, das bei den Konsolenfassungen von **PES 2011** zum Einsatz kommt.

Traumtor: In den Zeitlupen dürft ihr sehenswerte Treffer bewundern. Hier kommt der 3D-Effekt besonders toll zur Geltung.

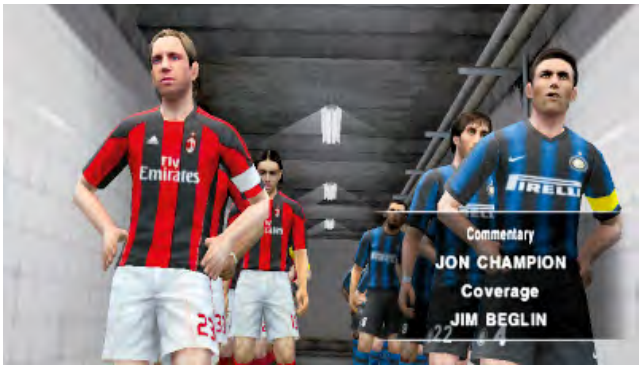
deutlich zu erkennen. Und ganz besonders bei Zeitlupen und Zwischensequenzen bei Spielunterbrechungen sieht der 3D-Effekt einfach nur klasse aus.

⊕ Gelungene Steuerung

Das neue Schiebepad kommt dem Spiel sehr zugute, denn die Steuerung geht damit einwandfrei von der Hand. Wahlweise könnt ihr eure Spieler natürlich auch mit dem Digipad über den Platz jagen, wir empfanden die Platzierung des Steuerkreuzes jedoch als etwas unangenehm, besonders weil die Entfernung zur L-Taste, die für das Spielen von Doppel- oder hohen Steilpässen benötigt wird, ein wenig zu groß ist. Apropos Pässe: Hier orientiert sich die 3DS-Fassung eher an älteren **PES**-Ausgaben, denn ihr müsst im Gegensatz zur Konsolenfassung nicht selbst die Stärke und Richtung durch längeres Drücken bestimmen, das übernimmt auf dem 3DS die KI für euch.

⊖ Der Umfang

Insgesamt rund 170 Vereins- und 60 Nationalmannschaften stehen in **PES 2011 3D** zur Auswahl. Das ist ordentlich, auch wenn wie gewohnt einige Teams wegen fehlender Lizenzen keine Originalnamen besitzen. Aus diesem Grund gibt es leider auch wieder keine Bundesliga, lediglich der FC Bayern und Werder Bremen sind dank der Champions-League-Lizenz als deutsche Vereinsmannschaften vertreten. Glücklicherweise enthält auch die 3DS-Fassung den umfangreichen Editor, mit dem ihr euch eigene Teams oder komplette Bundesliga-Mannschaften ganz einfach selbst erstellt. Größere Abstriche muss man im Bereich Spielmodi machen. Zwar gibt es immerhin einen Meisterliga-Modus, dieser ist jedoch im Vergleich zu den Konsolenversionen etwas abgespeckt. Ansonsten stehen aber lediglich Freundschaftsspiele und der Champions-League-Modus zur Auswahl, selbst erstellbare Turniere gibt es genauso wenig wie Welt- oder Europameisterschaften. Mit der Wireless-Funktion dürft ihr lokal gegen eure Freunde antreten, auf Online-Matches müsst ihr aber verzichten. ■



Tunnelblick: Die Sequenzen vor und während des Spiels kennen **PES**-Veteranen bereits aus den Konsolenversionen. Neu ist lediglich der 3D-Effekt.

MEINUNG • PATRICK SCHMID

„Toller 3D-Kick für die Hosentasche“

Mein Vorurteil › Ich kann mir nicht vorstellen, dass der 3D-Effekt bei **PES** irgendwelche Vorteile mit sich bringt.

Da habe ich mich aber ganz schön getäuscht. Im ersten Moment hat mich die neue Standard-Kamera zwar ein wenig irritiert, denn als geübter **PES**-Spieler war sie für mich völlig ungewohnt. Nachdem ich dann aber die deutlich bessere „Vertikal Weit“-Einstellung gefunden hatte, hat mich **PES 2011 3D** restlos überzeugt. Der 3D-Effekt sieht wirklich klasse aus und schon nach kurzer Umgewöhnung gelangen mir einige sehenswerte Steilpässe in den freien Raum. Lediglich was den Umfang betrifft, hätte man etwas mehr bieten können. Warum darf ich keine Welt- und Europameisterschaften spielen? Hier muss Konami bei **PES 2012** nachlegen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Schiebepad/Tasten/Stylus
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Das Spiel besitzt keine Online-Funktionen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute neue Kameraperspektive
- ⊕ 3D-Effekt sinnvoll eingesetzt
- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Meisterliga

CONTRA

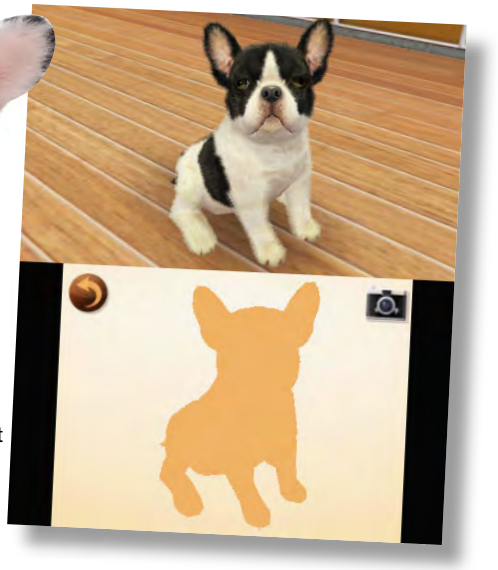
- ⊖ Nach wie vor zu wenig Lizenzen
- ⊖ Zu wenig Spielmodi
- ⊖ Digipad-Steuerung unangenehm

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	85



Putzig: Wenn ihr mit eurem Gesicht nahe genug an die 3DS-Konsole herangeht, begrüßt euch der eigene Kläffer mit der Schnauze.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass-, Mii- und Augmented-Reality-Unterstützung
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

NINTENDOGS + CATS

Text | Christoph Kraus

Erlebt die schönen Seiten der Haustierhaltung – ohne zerfetzte Zeitungen und vollgehaarte Pullis!

Hunde stinken, pinkeln dauernd auf den Langflor-Teppich und kosten Geld. Diese Meinung vertritt so mancher Haustier-Hasser. Andere dagegen betrachten ihren Vierbeiner als besten Freund – und das nicht nur, weil er ihnen morgens die Zeitung aus dem Briefkasten holt. Diese positive Sicht auf Haustiere stellt auch **Nintendogs + Cats**, der Nachfolger der extrem erfolgreichen Simulation von 2005, heraus – und das beinahe in Perfektion. Wie gewohnt kümmert ihr euch darum, dass es eurem Kläffer in jeder Hinsicht gut geht. So ist die regelmäßige Pflege genauso wichtig wie ein stets proppenvoller Fressnapf. Und damit auch Katzenfreunde auf ihre Kosten kommen, haben die Entwickler diesmal eine Fülle charmanter Kätzchen ins Spiel integriert. Beide Tierarten sind sehr gut modelliert und herzallerliebst in Szene gesetzt. Da verzeihen wir gern, dass gelegentlich andere Objekte (etwa Hundeleinen) unrealistisch in die Körper hineinragen. Solche Grafik-Bugs sind letztlich schwer zu vermeiden, wenn die Vierbeiner ständig in Bewegung sind. Inhaltlich ist **Nintendogs + Cats** dem Seriendebüt dabei frappierend ähnlich: So absolviert man erneut witzige Wettbewerbe oder geht mit seinen animalischen Freunden regelmäßig Gassi.

✪ Wie geschaffen für den 3DS

Das Spiel eignet sich erstklassig dafür, seinen Freunden vorzuführen, was der 3DS auf dem Kasten hat. Wer beispielsweise eine Augmented-Reality-Karte, die zum Lieferumfang der Konsole gehört, zu Hause auf den Tisch legt, kann seinen Haustieren auf dem Bildschirm dabei zusehen, wie sie durch sein eigenes Wohnzimmer rennen – die 3DS-Kamera macht's möglich. Raffiniert! Und wer im wahren Leben mit zugeklappter Konsole (im Stand-by-Modus) spazieren geht und zufällig einen weiteren 3DS-Besitzer trifft, freut sich beim nächsten Einschalten über neue Herrchen in der Freundesliste. Manche Bekanntschaften überlassen euch sogar ein Geschenk. Nicht viel hat sich übrigens bei den Wettbewerben getan. Neben der Frisbee-Disziplin könnt ihr im Gehorsamkeits-Minispiel prüfen, ob euer Flohbeutel euren Befehlen folgt. Neue Wettbewerbe (etwa Fangspiele mit alternativen Wurfscheiben) sorgen immerhin für ein bisschen Innovation. Die Haustiersimulation kommt übrigens in drei Varianten auf den Markt (nämlich **Französische Bulldogge**, **Golden Retriever** und **Zwergpudel**). Alle sind spielerisch und qualitativ gleichwertig, unterscheiden sich aber hinsichtlich der verfügbaren Hunde- und Katzenrassen. Im Zweifel entscheidet also die drolligere aussehende Verpackung. ■

Die Katzen sind, ebenso wie die Hunde, super modelliert. Die Ergänzung steht der Haustiersimulation gut zu Gesicht.

Zahlreiche Spielzeuge sorgen dafür, dass die Freude am Herumtollen mit den Vierbeinern nicht so schnell vergeht.

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Zuckersüß, aber …"

Mein Vorurteil ▸ Katzen als einzige Innovation – ob das reicht?

Die größte Besonderheit sind die vielen Kleinigkeiten, die nur der 3DS beherrscht. Wenn ich etwa eine Karte auf den Schreibtisch lege und mein virtueller Köter dann auf dem Bildschirm auf ihr herumtollt, bin ich baff. Inhaltlich hat sich aber kaum etwas getan – abgesehen davon, dass ich jetzt auch Katzen mit Krauleinlagen per Tochpen verwöhnen kann.

WERTUNGEN

PRO

- ✪ Gute Tiefendarstellung
- ✪ StreetPass-Einbindung
- ✪ Unterstützt die AR-Karten
- ✪ Motivierendes Medaillensystem

CONTRA

- ⛔ Dem Vorgänger sehr ähnlich
- ⛔ Karge Umgebungen

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

Der Affenkampf-Modus erinnert uns an die **Smash Bros.**-Reihe.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 25. März 2011

SUPER MONKEY BALL 3D

Text | Christoph Kraus

Schon wieder rollen arme Äffchen durch komplexe Labyrinthe – stillt ihren Heißhunger auf Bananen!

Die **Super Monkey Ball**-Reihe hat einen großen Vorteil gegenüber anderen Videospielserien: Sie ist nahezu unkaputtbar. Das Spielprinzip ist so simpel und so gut, dass sich die Entwickler theoretisch jeglichen technischen Fortschritt und jegliche Neuerungen sparen könnten und trotzdem gute Wertungen einfahren würden. Aber Hand aufs Herz: Jeder Zocker mag es, wenn er Überraschungen erlebt. Gibt's davon auch bei **Super Monkey Ball 3D** genügend?

Präzise Kippsteuerung

Die erste Erkenntnis lautet: Die 3D-Darstellung des Spiels ist wirklich gut gelungen. Die Levels sind extrem bunt, aber das ist in diesem Fall kein Nachteil. Selbst mit hochgedrehtem Tiefenregler behält man die Labyrinthe stets gut im Blick – erst nach ungefähr einer Dreiviertelstunde Spielzeit schalteten wir für ein paar Minuten in den 2D-Modus zurück, weil die plastische Level-Darstellung und das ständige Anstarren der Affen unsere Augen merklich strapazierte. Den Tiefenregler erst gar nicht aufzudrehen braucht ihr übrigens, wenn ihr **Super Monkey Ball 3D** mit dem Neigungssensor spielt. Es ist nämlich faktisch nicht möglich, die Affen AiAi, Baby und Co. durch Drehen und Neigen der Konsole durch die Welt zu schleusen und gleichzeitig 3D-Effekte zu genießen. Doch das ist eher eine Unzulänglichkeit der 3DS-Hardware, dafür kann Sega nichts. Die Kippsteuerung funktioniert überaus präzise und bietet ein erfreulich anderes Spielgefühl, als wenn man mit dem Schiebepad zockt.

Witzige Zusatzmodi

Neben dem regulären Spielprinzip haben die Entwickler die Spielmodi „Affenrennen" und „Affenkampf" integriert. Darin liefert ihr euch klassische Duelle nach bewährter **Mario Kart**- und (wenn auch stark abgespeckter) **Super Smash Bros. Brawl**-Manier. Diese sind erfreulicherweise sogar für vier Spieler ausgelegt, wobei nicht unbedingt jeder Teilnehmer ein eigenes Spielmodul benötigt. Dennoch: Ihren Vorbildern aus dem Hause Nintendo können die Zusatzmodi nicht das Wasser reichen.

Bleibt zum Schluss die Frage, ob ihr **Super Monkey Ball 3D** braucht, wenn ihr die Vorgänger bereits kennt. Wir meinen: Da Sega das Gameplay nahezu 1:1 aus den Vorgängern übernommen hat, ist das 3DS-Seriendebüt mit Sicherheit kein inhaltlicher Pionier. Aber langjährige „Affenschaukler" wissen ohnehin, worauf sie sich einlassen. Diese Verlässlichkeit bietet kaum eine andere Serie. ■

Entweder kippt ihr die Konsole, um die Affen in die gewünschte Richtung zu bewegen – oder ihr nehmt dazu das Schiebe-Pad.

Geschafft: Sind die Äffchen (so wie hier) am Ziel angekommen, bekommt ihr einen hübschen 3D-Effekt zu sehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Kippsteuerung
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Gelungener 3DS-Einstand"

Mein Vorurteil ▸ Sega wärmt die Serie bestimmt bloß auf.

Super Monkey Ball 3D erfindet das Rad zwar nicht neu, ist aber eine gelungene Fortführung des bekannten Spielprinzips. Die Levels sind anspruchsvoll wie eh und je, außerdem bietet das Seriendebüt auf der 3D-Konsole lustige Mehrspieler-Modi. Der Tiefeneffekt kommt zudem gut rüber. Wer bislang nix mit der Serie anfangen konnte, wird aber auch diesmal nicht glücklich.

WERTUNGEN

PRO

- Präzise Kippsteuerung
- Witzige Zusatzmodi
- Leicht zugängliches Spielprinzip
- Hoher Anspruch

CONTRA

- Spielerisch kaum Neues
- Dudel-Musik

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	75

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 25. März 2011

RIDGE RACER 3D

Text | Thomas Eder

Erstklassige Racing-Action zum Start des 3DS!

Neben **Street Fighter**, **Pilotwings** und den **Nintendogs** erlebt auch Namcos Rennspielserie gleich zum Start des 3DS ein Comeback in der dritten Dimension. Und weil eine Präsentation in 3D-Optik den Entwicklern der mittlerweile über 15 Jahre alten Reihe nicht genügte, gab's noch eine Frischzellenkur fürs Gameplay hinterher. Ob diese Rechnung bei einer bewusst simpel gehaltenen Spielmechanik aufgeht?

⊕ 100 Prozent Ridge Racer

Keine Sorge – auch im neuesten Ableger der Reihe erwartet euch alles, wofür die **Ridge Racer**-Reihe bekannt ist: eine irre Fahrphysik fernab der Realität mit endlosen Drifts, wahnwitzige Geschwindigkeiten und ein tolles Streckendesign, das nur so zum Rasen und Querstellen eures Autos einlädt. Dazu überwiegend elektronische Sounds und eine knallbunte Optik, die hervorragend zum pfeilschnellen Geschehen auf dem Bildschirm passen. Um den Spielern nicht nur einen Neuaufguss zu bieten, hat man sich bei Namco einiges einfallen lassen – beispielsweise ein (optionales) neues Drift-System, mit dessen Hilfe ihr das Heck eures Vehikels einfach via Buttondruck ausbrechen lassen könnt. Insgesamt ist **Ridge Racer** sehr einsteigerfreundlich zu steuern, was aber nicht heißen soll, dass es den Spieler kaum fordert. Mit den normalen Drift-Einstellungen – vor allem im fortgeschrittenen Spielverlauf – kann die Raserei gegen die hartnäckigen Computergegner richtig anspruchsvoll werden. Trotz längerer Suche haben wir keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad ausfindig gemacht.

⊖ Technik

Das Spielgeschehen läuft zwar sehr flüssig, doch an der Grafik gibt's etwas zu bemängeln: Die Texturen einiger Autos sehen für heutige Standards ein wenig altbacken aus und die Qualität der Streckenumgebungen schwankt auffällig. Beim Einstellen der Intensität des 3D-Effekts sollte man vorsichtig sein, da eine zu starke räumliche Darstellung die Augen schnell anstrengt! Der 3D-Look ist ansonsten gut gelungen, haut technisch anspruchsvolle Spieler aber nicht vom Hocker.
Auf Online-Rennen müsst ihr verzichten, aber immerhin können bis zu vier Spieler an lokalen Mehrspieler-Races teilnehmen. Die neuen Fahrzeugklassen und Strecken, eine interessante StreetPass-Unterstützung, in der ihr Bestzeiten und Geist-Daten mit anderen Spielern austauschen könnt, sowie der Grand-Prix-Modus mit seinem großen Umfang runden den insgesamt guten 3D-Einstand des Rennspiel-Dauerbrenners ab. ■

Das Streckendesign der größtenteils bekannten Kurse ist wie gewohnt vom Feinsten und lädt oft zu endlosen Drifts ein.

Damit ihr im Multiplayer wisst, mit wem ihr es gerade auf der Strecke zu tun habt, werden Name und Icons eingeblendet.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass-Unterstützung	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Bestzeiten, Geist-Daten	

MEINUNG THOMAS EDER

„Ein gelungener Einstand der Serie auf dem 3DS"

Mein Vorurteil ▸ Beim **RR**-Gameplay kann man nicht viel falsch machen.

Die endlosen Drifts, das Streckendesign und die Aufmachung der Serie sind einfach mein Ding, obwohl ich eigentlich auf realistische Rennspiele stehe. Auf dem 3DS feiert die Serie einen gelungenen Einstand und erfüllt meine Erwartungen, auch wenn bei der Grafik und online sicher noch etwas mehr drin gewesen wäre.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolles Gameplay
- ⊕ Erweitertes Drift-System
- ⊕ Grand-Prix-Modus
- ⊕ Neue Fahrzeugklassen

CONTRA

- ⊖ Teils schwache Grafik
- ⊖ Keine echten Online-Rennen

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	79

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

ASPHALT 3D

Text | Thomas Eder

Schafft es der neue Ableger der Reihe diesmal auf die Überholspur oder droht sogar der Standstreifen?

Vor über sechs Jahren, nämlich am 11. März 2005, erschien das Rennspiel **Asphalt Urban GT** als Launch-Titel für den Nintendo DS. Nachdem Hersteller Ubisoft noch eine unbedeutende Fortsetzung für den DS veröffentlichte, schickt der französische Spielehersteller jetzt **Asphalt 3D** zum Verkaufsstart des 3DS ins Rennen. Nur eines ist diesmal anders: Mit **Ridge Racer 3D** geht – im Gegensatz zum Nintendo-DS-Launch – am 25. März 2011 gleichzeitig ein starker Konkurrent im Racing-Genre an den Start, gegen den sich **Asphalt 3D** erst einmal behaupten muss.

Alles dabei

Über 40 Autos und Motorräder namhafter Hersteller, beachtliche 17 Umgebungen mit zig Strecken durch coole Locations wie Tokio, Las Vegas und St. Tropez, ausreichend Tuning-Möglichkeiten, einen lokalen Mehrspieler-Modus sowie eine Reihe an weiteren Spielmodi hat das 3DS-**Asphalt** zu bieten. Beispielsweise den obligatorischen Karriere-Modus, in dem ihr wie gewohnt mit einer kleinen Kiste loslegt und in den Rennen Bares verdient, das dann in das Tuning und noch schnellere Fahrzeuge investiert wird. Durch Drifts und das Aufsammeln auf der Strecke verteilter Items ladet ihr euren Nitro-Booster auf, dank dem ihr mittels Buttondruck eure Geschwindigkeit deutlich erhöht.

Traumwagen: In Ubisofts Racer geht ihr mit lizenzierten Fahrzeugen an den Start.

Mittelmäßige Umsetzung

An Inhalten fehlt es dem Spiel nicht, aber beim Spielen offenbaren sich doch einige Schwächen. So sieht das 3D zwar ganz schick aus, doch ist die Darstellung nicht so flüssig wie bei **Ridge Racer** und die Drifts funktionieren etwas ungewohnt und enden zu abrupt. Auch das Streckendesign mit den Abkürzungen und gewaltigen Sprüngen hätte noch etwas besser ausgefallen können. Die Soundeffekte und Musikauswahl des Spiels passen, insgesamt ist **Asphalt** aber auch in dieser Hinsicht nur durchschnittlich. Die Chance, dem Spiel einen umfangreichen Online-Mehrspieler-Modus zu spendieren, durch den es sich von **Ridge Racer** hätte abheben können, wurde von den Entwicklern versäumt – ihr könnt euch wie bei der Konkurrenz von Namco lediglich via StreetPass Bestzeiten und Geist-Daten anderer Spieler auf den 3DS laden. Die Tatsache, dass man via Wi-Fi mit bis zu 6 Rennfahrern statt 4 wie bei **Ridge Racer** an den Start gehen kann, ist da nur ein schwacher Trost. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass-Unterstützung	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1–6
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Bestzeiten, Geist-Daten	

MEINUNG THOMAS EDER

„Solide Rennspiel-Action mit lizenzierten Gefährten“

Mein Vorurteil ▸ Asphalt 3D tritt in die Fußstapfen der Vorgänger.

Asphalt 3D ist ein ordentliches Rennspiel, das sich keine großen Fehler erlaubt. Umfang und Technik sind ok und die Mehrspieler-Modi auch nicht schlechter als bei **Ridge Racer.** Anfangs ist das Fahrverhalten der Boliden noch etwas ungewohnt, aber nach einiger Zeit kommt man doch ganz gut mit den Fahrzeugen zurecht.

WERTUNGEN

PRO

- Lizenzierte Fahrzeuge
- Viele Strecken

CONTRA

- Ruckler
- Gewöhnungsbedürftige Drifts
- Keine Online-Rennen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	71

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG Touchpen/Tasten/Schiebepad

SONDERFUNKTIONEN

Hot-Seat-Mehrspieler mit einem 3DS

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	2
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Strategie | **Entwickler:** Ubisoft Sofia | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

MEINUNG
PATRICK SCHMID

„Ordentliche Rundenstrategie, aber mehr auch nicht"

Mein Vorurteil ▸ Wenn **Ghost Recon** im Titel steht, bin ich skeptisch.

Meine Skepsis war unberechtigt. Die **Ghost Recon**-Marke ist eher für taktische Shooter bekannt, der 3DS-Ableger geht jedoch einen anderen Weg. Das rundenbasierte Spielprinzip von **Shadow Wars** funktioniert gut und kann gefallen. Lediglich im Bereich der Grafik hinkt das Spiel den anderen 3DS-Launch-Titeln etwas hinterher.

WERTUNGEN

PRO

- Taktisch anspruchsvoll
- Ordentlicher Umfang
- Hot-Seat-Mehrspieler mit einem 3DS

CONTRA

- 08/15-Story
- Grafisch eher schwach
- Keine Sprachausgabe

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	77

TOM CLANCY'S GHOST RECON: SHADOW WARS

Text | Patrick Schmid

Na sowas: Die Ghost-Recon-Serie ist auf dem Nintendo 3DS kein Ego-Shooter, sondern ein Strategiespiel!

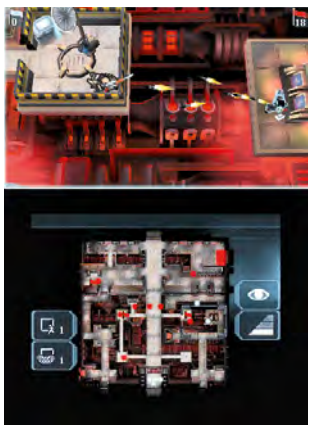
Das rundenbasierte Strategiespiel **Advance Wars** erschien seinerzeit als Launch-Titel für den Nintendo DS und konnte zahlreiche gute Wertungen einfahren. Vielleicht hat sich Ubisoft diesen Erfolg zum Vorbild genommen, denn mit **Ghost Recon: Shadow Wars** bringt der Entwickler einen spielerisch ähnlichen Titel zum Start des 3DS auf dem Markt – aber mit komplett anderem Setting.

⊕ Die rote Gefahr

Storymäßig bietet **Shadow Wars** wenig Neues. Der russische Nationalist Yuri Treskayev will mit Lügen und Intrigen die Macht an sich reißen und die Amerikaner versuchen, das zu verhindern. Um keine politischen Zwischenfälle auszulösen, muss eine Special-Ops-Einheit herhalten, die verdeckt gegen Treskayev operieren soll.

⊕ Taktik, die begeistert

Das Spielprinzip von **Ghost Recon: Shadow Wars** ist ebenfalls altbekannt. Ihr steuert eine feste Gruppe von Einheiten, die jeweils eine besondere Ausbildung besitzen, beispielsweise einen Scharfschützen oder eine Ärztin. Bis zu sechs dieser Soldaten stehen euch zur Verfügung, wobei die Anzahl und die Zusammensetzung je nach Mission variieren. Eure Aufgabe ist es, die Figuren gekonnt über die jeweiligen Karten der Kampagne zu steuern, wobei euch wie bei jedem rundenbasierten Strategiespiel pro Person jeweils nur eine gewisse Menge von Aktionspunkten zur Verfügung steht, bevor der Gegner an der Reihe ist. Taktisch ist das Ganze durchaus anspruchsvoll, ihr könnt euch Hindernisse oder Höhenunterschiede der Landschaft zunutze machen und Waffenreichweiten oder Trefferwahrscheinlichkeiten einblenden lassen. Auch der Einsatz eurer Spezialfähigkeiten will gut geplant und überlegt sein, denn diese machen häufig den Unterschied aus. Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission erhaltet ihr außerdem Sterne, mit denen ihr eure Kämpfer aufwertet und verbessert. Insgesamt umfasst die Kampagne ordentliche 37 Missionen und bietet drei Schwierigkeitsgrade. Zusätzlich dürft ihr euch im Hot-Seat-Modus oder mit zwei 3DS-Konsolen in Mehrspielergefechte mit Freunden stürzen.



Taktisch: Der Höhenunterschied bewirkt Abzüge auf die Trefferwahrscheinlichkeit.

Übersicht: Mit dem Touchscreen navigiert ihr fließend auf der Karte.

⊖ Technisch durchwachsen

Die Dreidimensionalität kommt vor allem in den Zwischensequenzen sehr gut zur Geltung, spielerisch hat diese jedoch keinen besonderen Nutzen. Besonders beim Abschalten des 3D-Effekts wird auffällig, dass die grafische Qualität des Spiels eher schwach ist, denn die Figuren wirken wie kleine Pappmännchen und die Landschaften sind relativ karg und farblos. Da haben wir bei anderen 3DS-Titeln deutlich Besseres gesehen. ■

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3D

Text | Lukas Schmid, Christoph Kraus

James Bond gönnt sich eine Auszeit. Na und? Dann springt eben Sam Fisher in die Bresche!

Während James Bond, Geheimagent im Auftrag Ihrer Majestät, im Augenblick fünf gerade sein lässt und auf seinen nächsten Auftrag wartet, ist der Terminkalender von Ermittler Sam Fisher voll wie selten zuvor: Gerade erst hat er das Abenteuer **Conviction** auf Xbox 360 und PlayStation 3 erfolgreich hinter sich gebracht, da steht auch schon seine nächste Expedition bevor. Diese führt ihn zurück in die Welt von **Chaos Theory** – dem Schleich-Abenteuer, das 2005 für den GameCube erschien. Darin führt ein politischer Konflikt zwischen China, Japan sowie Nord- und Südkorea zu weltweiten Unruhen. Im Auftrag der geheimen Anti-Terror-Einheit Third Echelon macht sich nun Mister Fisher auf, um Hinweisen nachzugehen, die auf eine Verbindung zwischen dem Konflikt und einer in Amerika agierenden Terrororganisation hindeuten.

⊕ Prickelndes Action-Abenteuer

Sam Fisher besinnt sich auf sein Lebensmotto „Schleich dich!", denn in der 3DS-Neuauflage von **Chaos Theory** muss der Spitzel abermals dunkle Ecken suchen, um unerkannt zu bleiben und aus der Distanz Schüsse abzufeuern, die seine Widersacher um die Ecke bringen. Wer sich nicht stets im Schatten aufhält, die Routinen seiner Gegner nicht genau studiert und die diversen Bildschirm-Anzeigen – etwa für Sichtbarkeit, Lautstärkepegel und so weiter – aus den Augen lässt, wird gnadenlos scheitern. Das mag sich langweilig anhören, **Splinter Cell**-Kenner wissen jedoch, wie schnell der Blutdruck steigen kann, wenn man einem misstrauischen Wachmann gerade noch so vor der Nase davonschleichen konnte. Der 3D-Effekt kommt allerdings schwach zur Geltung. Hier wurde viel Potenzial verschenkt.

⊖ Völlig überladene Steuerung

Ihr fragt euch, ob **Splinter Cell** das brillante Spielgefühl des Originals erfolgreich auf den 3DS bringt? Die Antwort lautet: Jein. Einerseits besticht die Neuauflage durch dasselbe (gute) Gameplay, andererseits sind Unzulänglichkeiten in puncto Steuerung nicht zu übersehen: Die Tastenbelegung ist überfrachtet, zudem ist der Zugriff auf den Touchscreen nicht optimal gelöst: Um Waffen und Gadgets auszuwählen, müsst ihr einen Finger auf den unteren Bildschirm legen – doch im Eifer des Gefechts greift man oft unfreiwillig daneben. Auch die zu dunkle Farbgebung sorgt dafür, dass einem in einigen entscheidenden Spielmomenten die erforderliche Übersicht fehlt. Wer sich von diesen technischen Patzern nicht stören lässt, erlebt aber ein wirklich feines und stimmiges Schleich-Abenteuer. ■

Eingeblendete Hinweise auf dem Bildschirm verraten euch, was als Nächstes zu tun ist. Eine clevere Idee!

Aus dem Hinterhalt attackiert Sam Fisher seine Gegner mühelos – am besten in totaler Dunkelheit!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Spielerisch gut, technisch okay"

Mein Vorurteil ▸ Letztlich hapert es vermutlich an der Steuerung.

Die technische Umsetzung von Sam Fishers GameCube-Epos ist eher bescheiden ausgefallen: Weil die Levels zu dunkel beleuchtet sind und der 3DS-Bildschirm ohnehin arg spiegelt, sieht man oft das Spielgeschehen leider nur unzureichend. Wer sich aber die Zeit nimmt, sich mit der komplexen Steuerung vertraut zu machen, erlebt ein äußerst prickelndes Abenteuer.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannendes Action-Abenteuer
- ⊕ Inhaltlich sehr komplex
- ⊕ Spannende Story

CONTRA

- ⊖ Überladene Steuerung
- ⊖ Zu dunkle Umgebungen
- ⊖ Schwache 3D-Effekte

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Belanglose Hüpferei“

Mein Vorurteil ▸ Die Rabbids haben nur Minispielsammlungen drauf.

Ich freue mich darüber, dass Ubisoft kein weiteres Partyspiel auf den Markt bringt, sondern den Rabbids ein etwas anderes Abenteuer spendiert. Bei ihrer Zeitreise durch die Weltgeschichte stellen sich die Karnickel gar nicht mal doof an – so haben dank des simplen Spielprinzips auch Anfänger eine Chance. Allerdings sind die Levels viel zu belanglos inszeniert. Mir mangelt es deutlich an Überraschungsmomenten.

WERTUNGEN

PRO
- Die Hasen sind wieder da!
- Für Kinder geeignet
- Leicht zugänglich

CONTRA
- Viel zu simpel
- Öde Levelgestaltung
- Lässt Humor vermissen

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 31. März 2011

RABBIDS 3D

Text | Christoph Kraus

Yeah! Die doofen Karnickel schmeißen schon wieder eine coole Fete – oder etwa doch nicht?!

Hurra, die Rabbids schmeißen eine weitere Party und sind Gastgeber einer lustigen Minispielsammlung – genauso wie in den zahlreichen Vorgängern für Wii und DS! Wie bitte? Das trifft nicht zu? Stimmt: Zur Abwechslung reisen die Möhrenschlemmer als Jump&Run-Helden durch die Zeit und sorgen dabei in der Weltgeschichte für gehöriges Chaos! Stellen sie sich auf ihrer Reise genauso doof an wie in den vorherigen Serien-Episoden? Na klar!

⊕ Leicht zugänglich

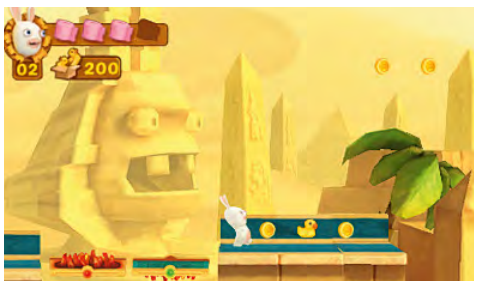
Schon in den ersten Spielminuten fällt auf, dass **Rabbids 3D** extrem einsteigerfreundlich geraten ist. Das merkt man schon auf der Weltkarte, wo man in der Tradition von **New Super Mario Bros.** bestimmt, welchen Level man spielen möchte. Befinden sich die verrückten Karnickel dann in den eigentlichen Levels, ist ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich, worum es geht: von links nach rechts laufen. Wir haben es also mit einem klassischen 2D-Jump&Run zu tun, was per se nicht schlecht sein muss.

⊖ Öde Levelgestaltung

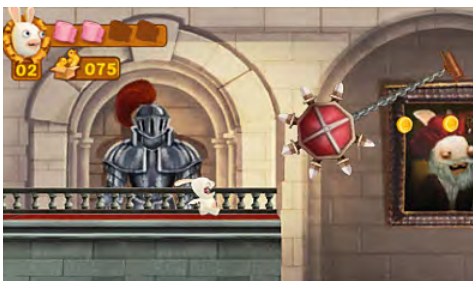
Auf dem Weg zum jeweiligen Ausgang zerstört man also Barrieren, die einen am Weiterkommen hindern, verschiebt Felsblöcke, schickt Gegner in die ewigen Jagdgründe und sammelt Klopapierrollen (sie geben euch verbrauchte Kraftpunkte zurück) sowie weitere nützliche Gegenstände. Jedoch ist das Leveldesign recht öde geraten: Überraschungsmomente sind rar gesät, außerdem ist der spielerische Anspruch sehr gering. Die meisten Abschnitte lassen sich weitgehend ohne Energieverlust meistern, was den Spielspaß erheblich mindert. Der 3D-Effekt kommt beim Zocken nur schwach zur Geltung – es gibt zwar gelegentliche grafische Spielereien – etwa aus dem Bild herausragende Äste –, doch der Großteil des Abenteuers ist eher platt als plastisch inszeniert. Ebenfalls ein technisches Manko: Die Zwischensequenzen ruckeln leicht.

⊕ Für Kinder geeignet

Rabbids 3D ist aufgrund des recht geringen Schwierigkeitsgrads definitiv kein Nintendo-3DS-Spiel für erfahrene Zocker, sondern richtet sich eher an Kinder. Doch gerade der simple Anspruch und das äußerst zugängliche Spielprinzip sorgen dafür, dass auch die Menschen mit den Schreihals-Hasen vertraut werden, die mit den Minispielsammlungen auf die Reihe aufmerksam wurden, denen aber vergleichbare Hüpfspiele zu komplex und knifflig sind. Unsere relativ geringe Einzelspieler-Testwertung von gerade mal 67 Prozent erklärt sich damit, dass die N-ZONE in erster Linie von erfahrenen Zockern gelesen wird. ■



Kaum Abwechslung: Zwar sind die Levels über den ganzen Erdball verstreut, aber ihr Aufbau ähnelt sich stark.



Hier überwindet unser Karnickel gerade einen Abgrund, indem er sich an einer Kugel festklammert. Ein lustiger Moment!

Genre: Geschicklichkeit | **Hersteller:** Square Enix | **Entwickler:** Taito/Arika | **Termin:** 25. März 2011

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

Text | Thomas Eder

Und auch das Puzzle-Genre kommt zum 3DS-Start nicht zu kurz. Oder etwa doch?

Man kann nicht sagen, dass die Idee hinter dem Gameplay von **Puzzle Bobble** neu ist. Seit 1994 ballern die beiden knuffigen Drachen, die ihr Spieledebüt bereits im Jahr 1986 mit **Bubble Booble** gaben, mit farbigen Kugeln durch die Gegend. Die Tatsache, dass im Laufe der Jahre immer wieder neue Serienableger für nahezu alle Konsolensysteme erschienen, spricht für die Qualität und Beliebtheit des simplen Spielprinzips. Doch funktioniert diese Rezeptur auf dem 3DS erneut?

⊕ Spaßige Action-Knobelei

Beim Gameplay bleibt alles beim Alten: Ihr schießt vom unteren Rand des Bildschirms aus mit farbigen Kugeln nach oben auf Ansammlungen von weiteren Kugeln. Sobald ihr drei gleichfarbige aneinanderreiht, lösen sich diese auf und geben die darüberliegenden frei. Im Puzzle-Modus müsst ihr dabei bestimmte Formationen in möglichst kurzer Zeit abbauen; im Herausforderungsmodus rücken kontinuierlich weitere Kugelreihen von oben nach. Zusätzlichen Spielspaß bringen besondere Kugeln, mit denen ihr beispielsweise die Zeit anhalten könnt oder die ihre Farbe an die Kugel abgeben, auf die sie gefeuert werden. So einfach das Spielprinzip auch klingen mag, es macht heute noch ordentlich Spaß und zieht Puzzle-Fans innerhalb kurzer Zeit in seinen Bann!

Der 3D-Touchscreen kommt beim Spielen nicht zum Einsatz.

⊖ Umfang, Mehrspieler, Technik

Obwohl auch der 3DS-Ableger der Reihe wie gewohnt zahlreiche Puzzles bietet und man im Herausforderungsmodus zig Stunden zocken kann, sind zwei Spielmodi nicht unbedingt üppig. Ein neuer Modus, in dem die 3D-Features des neuen Nintendo-Handhelds clever genutzt werden, wäre wünschenswert gewesen. Doch damit nicht genug: Eines der wichtigsten Elemente der Reihe, nämlich der Zweispielermodus, ist auf dem 3DS nicht enthalten! Im Vergleich zu anderen 3DS-Spielen, etwa **Street Fighter**, in denen man für Mehrspieler-Matches eine abgespeckte Fassung auf einen anderen 3DS übertragen kann, ist dies sehr enttäuschend! Die 3D-Effekte, die sich auf die beiden Zahnräder auf der Seite des Bildschirms, die Menüs und die Hintergründe beschränken, sind kaum erwähnenswert und können vernachlässigt oder sogar abgeschaltet werden. Immerhin liegt der Preis mit 40 Euro etwas unter den übrigen 3DS-Spielen, was den Fans der Reihe immerhin ein kleiner Trost sein wird. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG THOMAS EDER

„Der 3D-Effekt ist nicht der Rede wert."

Mein Vorurteil ▸ Auch der 3DS-Ableger wird sehr spaßig!

Als Fan der Reihe fiel es mir schwer, diese Wertung zu vergeben. Aber aufgrund der Kritikpunkte blieb mir keine andere Wahl, obwohl das Gameplay heute noch super funktioniert. Ich vermisse Mehrspieler-Matches sehr und auch der 3D-Effekt ist nicht der Rede wert – ich habe ihn nach kurzer Zeit abgeschaltet. Schade!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zeitlos gutes Gameplay
- ⊕ Knuffige Aufmachung
- ⊕ Günstiger als andere 3DS-Spiele

CONTRA

- ⊖ Kein Mehrspielermodus
- ⊖ Schwache 3D-Effekte
- ⊖ Keine neuen Spielmodi

GRAFIK 4

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

DIE 3DS VIRTUAL CONSOLE

Text | Lukas Schmid **Schon bevor die mobile Virtual Console Ende Mai verfügbar ist, liefert euch N-ZONE alle Infos, die ihr braucht!**

Anders als beim Start der Wii dürfen wir am Veröffentlichungstag des Nintendo-3DS noch nicht im Virtual-Console-Katalog stöbern. Denn etliche Funktionen der neuen 3D-Spielkonsole sind nicht von Anfang an verfügbar, sondern werden in den kommenden Monaten via Software-Update nachgeliefert. So könnt ihr erst Ende Mai auf die Virtual Console zugreifen, die es euch erlaubt, Game-Boy- und Game-Gear-Klassiker sowie viele weitere Spiele-Highlights aus vergangenen Zeiten erneut zu erleben. Wir geben euch einen ersten Eindruck, worauf ihr euch freuen könnt! ■

DAS GAME-BOY-REVIVAL

Die Virtual Console des 3DS macht das möglich, wovon viele Nintendo-Fans seit Einführung der Virtual Console auf der Wii träumen: den Download von Game-Boy-Spielen. Zum Start soll eine Handvoll Titel erhältlich sein, bestätigt wurden bereits der Klassiker **Super Mario Land** sowie das Game-Boy-Color-Remake von Links erstem Handheld-Ausflug, **The Legend of Zelda: Link's Awakening**. Im Laufe der Zeit sollen immer mehr Highlights der Game-Boy- und Game-Boy-Color-Ära verfügbar werden. Wir freuen uns schon riesig darauf, Titel wie **Metroid II: Return of Samus** oder das Ur-**Tetris** wieder über den Bildschirm flackern zu sehen. Bleibt zu hoffen, dass Nintendo den Download-Shop nicht so stiefmütterlich behandelt, wie es bei der Wii der Fall ist, und wir uns jede Woche auf neue und qualitativ hochwertige Software freuen dürfen.

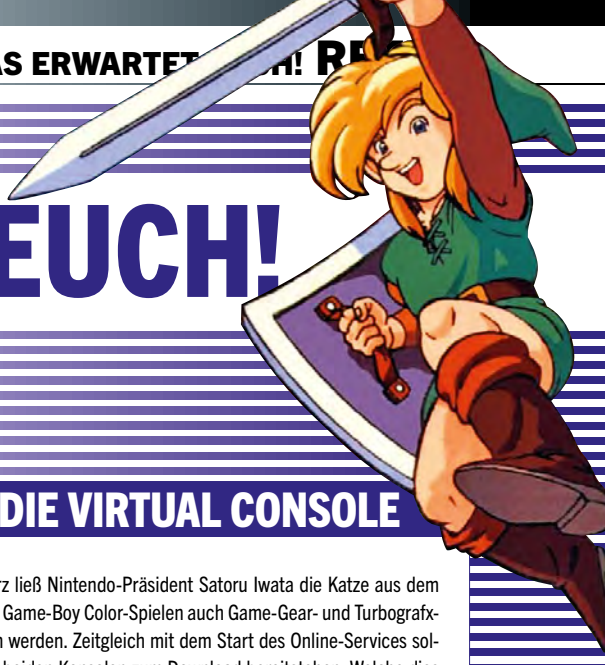
Endlich könnt ihr Klassiker wie das Ur-**Tetris** wieder erleben!

HUHU? GAME BOY ADVANCE?

Aufmerksamen Fans dürfte nicht entgangen sein, dass bei all der Euphorie über die Einführung der neuen Virtual Console auch etwas Verwunderung bei Retro-Spielern mitschwingt: Wo sind die Game-Boy-Advance-Spiele?

Während ihr ab Ende Mai auf Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spiele zugreifen dürft, wurde auf die Möglichkeit, auch Titel aus der dritten Game-Boy-Generation herunterzuladen, scheinbar verzichtet. Über den Grund können wir nur spekulieren. Jedoch scheint Nintendo mit der zehn Jahre alten Konsole noch immer genug Geld zu generieren, sodass ein Bereitstellen der Spiele eine finanzielle Einbuße für das Unternehmen darstellen würde. Außerdem war es bis zur Einführung des DSi und dem Wegfall des Modulschafts möglich, GBA-Titel auf dem Nintendo DS zu spielen. Die Möglichkeit, dass Nintendo den Download von GBA-Abenteuern irgendwann nachreicht, besteht aber natürlich. Hoffen wir das Beste!

GBA-Klassiker wie **Golden Sun** bleiben euch vorerst leider vorenthalten. Sie werden aber hoffentlich bald nachgeliefert.



DAS ERWARTET EUCH!

GAME GEAR UND TURBOGRAFX 16 EROBERN DIE VIRTUAL CONSOLE

Das Game-Gear-System von Sega kam Anfang der Neunziger auf den Markt, konnte aber nicht an den großen Game-Boy-Erfolg anknüpfen.

Auf der Game Developers Conference Anfang März ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Katze aus dem Sack und kündigte an, dass neben Game-Boy- und Game-Boy Color-Spielen auch Game-Gear- und Turbografx-Titel in der Virtual Console des 3DS erhältlich sein werden. Zeitgleich mit dem Start des Online-Services sollen die ersten Spiele der beiden Konsolen zum Download bereitstehen. Welche dies sein sollen, ist noch nicht bekannt, es wurde lediglich bestätigt, dass insgesamt fünf Game-Gear-Titel von Tag 1 an verfügbar sein werden. Ein Detail am Rande: Im Wii-Shop ist das Herunterladen von Turbografx-Titeln ebenfalls möglich.

Nur die allerwenigsten Zocker dürften heute noch die Turbografx-Konsole kennen.

WIE VIEL KOSTET'S?

Eine wichtige Information über die kommenden Download-Titel hat uns Nintendo bisher noch vorenthalten: Wie viel müssen wir für die heruntergeladenen Game-Boy-, Game-Boy-Color-, Game-Gear- und Turbografx-Spiele berappen? Bis zur offiziellen Bekanntmachung kann man in dieser Hinsicht nur spekulieren. Wir nehmen jedoch an, dass die Preise in etwa denen der NES-Spiele gleichen, die schon jetzt über die Wii-Virtual-Console erhältlich sind, also bei umgerechnet fünf Euro liegen dürften. Hinsichtlich der Bezahlmethode wurde jedoch schon bestätigt, dass es in Zukunft keine Nintendo-Points mehr geben wird – stattdessen werden die Preise im Shop nun ganz normal in Euro angegeben. Das sorgt immerhin für mehr Transparenz beim virtuellen Einkaufsbummel. Und Transparenz ist bekanntlich immer gut!

ALTE SPIELE NEU ERLEBEN

Durch den stereoskopischen 3D-Effekt ermöglicht der 3DS ein Spielgefühl, wie es ohne Brille noch nie zuvor möglich war. Etliche der auf der Virtual Console erscheinenden Titel könnten von der neuen Technik ebenfalls profitieren und bei Spielen mit isometrischer Perspektive etwa Höhenunterschiede besser sichtbar machen. Darum kündigte Nintendo an, dass einige der kommenden Download-Titel überarbeitet und mit frischen 3D-Effekten aufgepeppt werden. Wir können uns vorstellen, dass Spiele à la **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons**, aber auch 2D-Abenteuer wie **Donkey Kong Land** und seine Nachfolger dadurch in ganz neuem Glanz erstrahlen werden. Ob derart erneuerte Titel auch mit einem höheren Preis zu Buche schlagen, ist zwar noch nicht bekannt, aber sehr wahrscheinlich. Aber mal im Ernst: Wer würde nicht gerne einen Aufpreis dafür berappen, dass er Klassiker wie **Super Mario Land** mit dreidimensionalen Tiefeneffekten erleben darf? Na also, wussten wir's doch!

Ob die **The Legend of Zelda**-Teile **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons** oder **Donkey Kong Land** – auch alte Spiele könnten von neuen 3D-Effekten profitieren.

DIE GAME-BOY-EVOLUTION

Text | Christoph Kraus Bei der momentanen Nintendo-3DS-Euphorie könnte man glatt vergessen, wie Nintendo das mobile Zocken revolutionierte. Deshalb steht in dieser Reportage der altbekannte Game Boy im Mittelpunkt!

GAME BOY

DER PIONIER

Selbst der damalige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi hätte sich wohl in seinen kühnsten Träumen nicht ausmalen können, welchen Siegeszug die graue Konsole mit Schwarz-Weiß-Bildschirm einmal antreten würde. Das Kultgerät bestach allerdings durch eine exorbitant lange Batterielaufzeit und ein Spieleangebot, das locker mit der Software-Vielfalt des Nintendo DS mithalten kann. Der Erfolg gab Nintendos Strategie recht, sich auf das Wichtigste zu beschränken.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO LAND

1989

GAME BOY SPECIAL EDITION

DER BUNTE

Mitte der Neunziger war der Game Boy nicht mehr so stark angesagt wie noch sechs Jahre zuvor, daher brachte Nintendo seine Kultkonsole in knallbunten Farben (sowie auch in Schwarz, siehe Bild) heraus. Doch der Neuanstrich konnte nicht kaschieren, dass der Game Boy seinen Zenit längst überschritten hatte: Technik und Aufmachung wirkten mittlerweile stark antiquiert. Dennoch ruhte sich Nintendo offenbar auf seinen Lorbeeren aus: Der Nachfolger ließ weiter auf sich warten …

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS

1995

GAME BOY POCKET

1996

DER KOMPAKTE

Selbst ein Jahr nach der Veröffentlichung der farbigen Game Boys war immer noch kein grundrenoviertes Modell in Sicht: In der Pocket-Variante steckte dieselbe Technik, die auch schon im Gerät von 1989 verbaut war, allerdings war das Gehäuse an sich kompakter. So langsam wurde ein „echter" Nachfolger immer dringlicher, denn mit Schwarz-Weiß-Grafik und blechernem Sound lockte man 1996 niemanden mehr hinter dem Ofen vor.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

GAME BOY LIGHT

DER HELLE

Diese Game-Boy-Variante dürfte den meisten Lesern unbekannt sein, schließlich erschien der Game Boy Light lediglich in Japan. Es handelte sich um den allseits bekannten Game Boy Pocket, jedoch verfügte das Gerät über eine integrierte Beleuchtung. So konnte man jetzt auch unter der Bettdecke oder im Dunkeln spielen – zum Beispiel **Mario's Picross**. Das Knobelspiel ist gleichzeitig das letzte für den Game Boy veröffentlichte **Mario**-Spiel, das nach dem Klempner benannt ist.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO'S PICROSS

1997

GAME BOY COLOR

DER FARBENFROHE

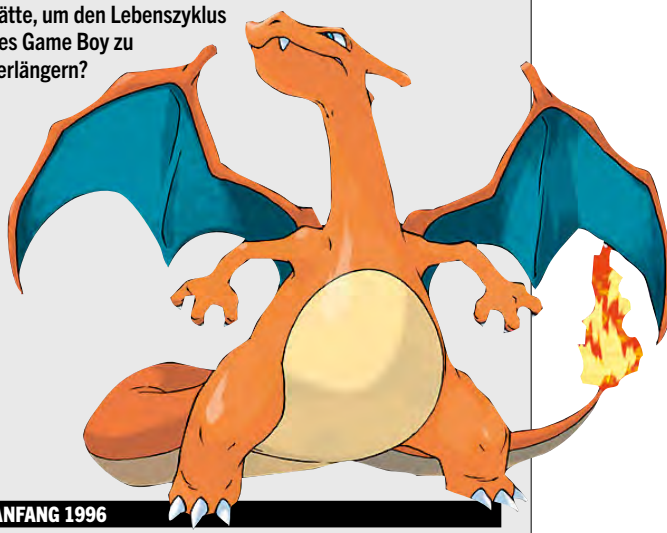
Na endlich: Fast zehn Jahre hatte sich der Ur-Game-Boy mitsamt seinen unzähligen Produktvarianten am Markt gehalten, doch 1998 war der Nachfolger längst überfällig: Der Game Boy Color stellte kräftige Farben dar, ähnelte in Form, Funktion und Handhabung aber immer noch den Vorgängern. Den **Pokémon**-Hype nutzte Nintendo, um Pikachu-Editionen der Konsole herauszubringen. Die Rufe nach einem weiteren Nachfolger hörten nicht auf.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO BROS. DELUXE

1998

WAS WÄRE GEWESEN …

… wenn Nintendo die Pokémon-Serie nicht gehabt hätte, um den Lebenszyklus des Game Boy zu verlängern?



ANFANG 1996

Mit den Farbvarianten, dem Game Boy Pocket und dem angekündigten Game Boy Light hat Nintendo etliche Produktmodelle seines Klassikers im Angebot. Allerdings ist absehbar, dass der Game Boy seine beste Zeit längst hinter sich hat: Spiele kommen nur noch spärlich in den Handel und verkaufen sich immer schlechter.

27. FEBRUAR 1996

An diesem Tag veröffentlicht Nintendo die **Rote** und die **Grüne Pokémon-Edition** in Japan. Auf Anhieb avanciert der Rollenspiel-Doppelpack zu absoluten Verkaufsschlagern. Auch die Hardware-Absätze schießen explosionsartig in die Höhe. Der Game Boy ist nicht mehr antiquiert und leblos, sondern hip, jung und modern!

APRIL 1999

Die N64-Kampfsimulation **Pokémon Stadium** ist für Nintendo enorm wichtig. Die Verbindung zwischen den Game-Boy-Modulen und dem Transfer Pak ermöglicht die Übertragung der gefangenen Monster auf den großen Bildschirm und verhilft dem Nintendo 64 zu neuer Kraft. Davon profitieren auch die Dritthersteller, deren Spiele sich wieder deutlich besser verkaufen.

2001

Nachdem der **Pokémon**-Trend auch Europa erreicht hat, setzt Nintendo bei der Vermarktung fast ausschließlich auf Pikachu und Co. Beispielsweise soll 2001 eine **Pokémon**-Special-Edition des Game Boy Color (inklusive **Kristall-Edition**) der Konsole neuen Schwung verleihen – was auch prompt gelingt.

FAZIT

Hätte sich Nintendo (wie Sega) aus dem Hardware-Geschäft zurückziehen müssen, wenn es die Pokémon nicht gegeben hätte? Es wird deutlich, dass Pikachus Truppe für Nintendo damals so wichtig war wie **Dr. Kawashima** und **Nintendogs** für den Erfolg des Nintendo DS.

GAME BOY ADVANCE

DER KRAFTPROTZ

Mit dieser 16-Bit-Konsole bewies Nintendo, dass die Kultkonsole noch lange nicht zum alten Eisen gehört: Der Game Boy Advance brachte gute Effekte auf den Bildschirm und ermöglichte sogar die Umsetzung von Super-Nintendo-Spielen wie **Super Mario World** oder **Zelda: A Link to the Past** ins Taschenformat. Nur die Tatsache, dass man immer noch Batterien benötigte und dass der Bildschirm schnell verkratzte, verärgerte so manchen Fan.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
SUPER MARIO ADVANCE 2: SUPER MARIO WORLD

2001

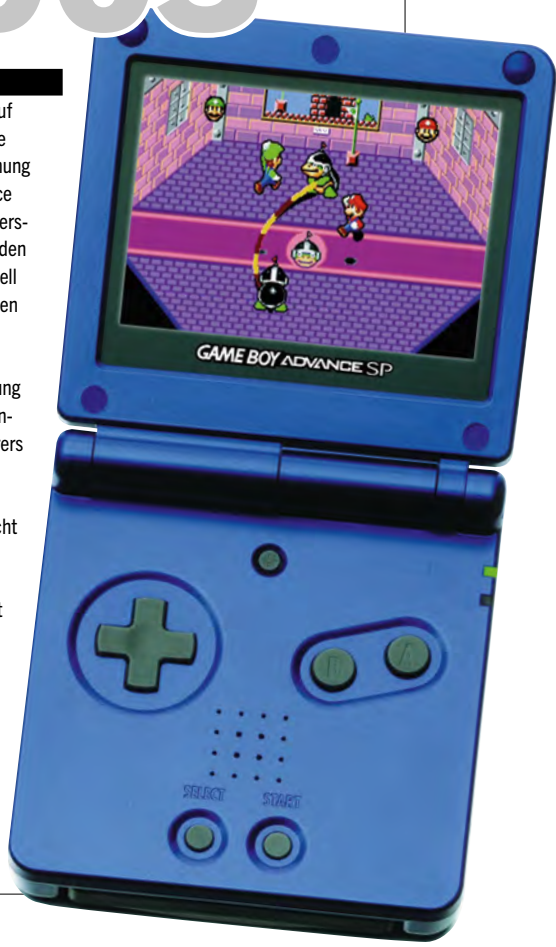
GAME BOY ADVANCE SP

2003

DER KLAPPBARE

Jetzt ging es Schlag auf Schlag: Nur zwei Jahre nach der Veröffentlichung des Game Boy Advance brachte Nintendo die erste Produktvariante in den Handel. Beim SP-Modell handelte es sich um den ersten Game Boy zum Aufklappen. Auch die Hintergrundbeleuchtung war neu. Mies: Zum Anschluss eines Kopfhörers benötigte man einen (separat erhältlichen) Adapter, der knapp acht Euro kostet. Das roch nach Abzocke! Der GBA SP war vom Start weg ein voller Erfolg.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA



TOPS & FLOPS

Zwei Dinge, die uns am Game Boy gehörig auf die Nerven gingen – und zwei Dinge, die wir an der Konsole immer noch lieben!

▲ TETRIS!

Müssen wir viele Worte über den Puzzle-Klassiker schlechthin verlieren, der das Genre Knobelspiele im Alleingang begründete und immer noch zu den besten Vertretern seiner Zunft zählt? Kaum eine **Tetris**-Version, die danach veröffentlicht wurde, war so präzise, so eingängig und so motivierend wie das Original! Schon gewusst, dass Samus und Kid Icarus im Spiel auftauchen?

▼ NINTENDO LÄSST DIE HÜLLEN FALLEN

Mit der Einführung des Game Boy Color legte Nintendo neuen Spielen keine Plastikhüllen mehr bei. Alle Module mussten dann entweder in einem Schuhkarton verstaut werden oder man besorgte sich auf eigene Kosten neue Hüllen. Man muss aber ergänzen, dass sich Nintendo allen Kunden gegenüber, die sich bei der Hotline beschwerten, als kulant erwies und ihnen fünf Hüllen kostenlos zuschickte.

▼ HILFE, DIE BATTERIEN SIND GLEICH LEER

Der Game Boy verfügte lediglich über einen An-/Aus-Schalter, nicht jedoch über eine Warnanzeige, die aufleuchtete, sobald die Batterieladung schwächer wurde. Somit wusste man nie, wann dem Game Boy der Saft ausgeht. Und die Batterien ließen sich während des Spielens auch nicht wechseln. Ärgerlich, wenn man beim letzten Endboss feststeckte und sich die Batterielaufzeit dem Ende zuneigte. Schlimmstenfalls verpasste man dem Gegner den letzten Schuss … und dann wurde plötzlich der Bildschirm dunkel!

▲ ER HÄLT … UND HÄLT … UND HÄLT …

Woran erkennt man, dass der Game Boy eine robuste Konsole ist? Daran, dass er sogar einen Sturz von der Terrasse ins Gartenbeet unbeschadet übersteht? Daran, dass ihm ein Abstecher in die gefüllte Badewanne nichts ausmacht? Diese Erfahrungswerte lassen wir einfach so im Raum stehen. Der Game Boy ist einfach gut verarbeitet!

GAME BOY MICRO

DER ZWERG

Der Game Boy Micro war der letzte offiziell veröffentlichte „Spieljunge" – und floppte kolossal. Er sollte handlich und kompakt sein, doch viele Fans störten sich an der Tatsache, dass er – im Gegensatz zu den Vorgängermodellen – keine Game-Boy-Color-Module mehr schluckte. Zudem bot die Konsole keinerlei Neuerungen gegenüber dem bisherigen Game Boy Advance, abgesehen davon, dass austauschbare Frontplatten angekündigt wurden. Doch die erschienen nie.

MARIO-REFERENZSPIEL DIESER ÄRA:
MARIO POWER TENNIS

2005

DAS VERRÜCKTESTE ZUBEHÖR

Für kaum eine Spielkonsole hat sich im Lauf der Jahre so viel Zubehör angesammelt – aber das meiste davon war durchaus sinnvoll! Wir stellen Gewinner und Verlierer vor.

DIE GAME BOY CAMERA

Die Digitalkamera für den Game Boy wurde mit einer gigantischen Werbekampagne in den europäischen Markt eingeführt. Doch offensichtlich war die Welt nicht so ganz bereit für winzige Schnappschüsse in mieser Auflösung – gerade mal 30 Bilder konnten gespeichert werden! Die kurzweiligen Minispiele rissen es dann letztlich auch nicht mehr heraus. Das Zubehör floppte!

UNVERZICHTBARKEITSFAKTOR:

WERTUNG 4 VON 10

DER GAME BOY PRINTER

Wer die Game Boy Camera sein Eigen nannte, benötigte auch den passenden Drucker. Dumm nur, dass beide Geräte mit jeweils 100 Mark zu Buche schlugen. Wem das Druckerpapier ausging, der musste sogar 20 Mark für lächerliche drei Rollen (!) berappen. Da half es wenig, dass auch Game-Boy-Color-Spiele wie **Super Mario Bros.** und **Donkey Kong Country** den Drucker unterstützten.

UNVERZICHTBARKEITSFAKTOR:

WERTUNG 4 VON 10

DER LIGHT MAX

Mit einer Diagonale von gerade einmal 2,6 Zoll war der Bildschirm des klassischen Game Boy nicht allzu üppig. Der Light Max (und genauso der Light Max 2 für Game Boy Color) schaffte Abhilfe, war aber im Grunde genommen nichts anderes als eine sperrige Lupe, die auf das Plastikgehäuse geklemmt wurde. Hört sich kompliziert und äußerst wackelig an? Bingo!

UNVERZICHTBARKEITSFAKTOR:

WERTUNG 1 VON 10

DAS LINK-KABEL

Raichu gegen Glumanda, Kleinstein gegen Mauzi? Spätestens mit der Veröffentlichung der **Roten** und **Blauen Pokémon-Edition** im Mai 1999 in Europa gehörte das Linkkabel zur Pflichtausstattung eines Game-Boy-Besitzers. Ohne Strippe trauten sich ernsthafte **Pokémon**-Trainer nicht mehr aus dem Haus. Abseits des Einsatzgebiets **Pokémon** hielt sich der Nutzen aber in Grenzen.

UNVERZICHTBARKEITSFAKTOR:

WERTUNG 9 VON 10

TIPPS & TRICKS

SO HOLT IHR MEHR AUS DEM 3DS HERAUS!

Text | Christoph Kraus

Wir verraten sieben nützliche Tricks und Spielereien, mit denen ihr mehr Spaß mit dem 3DS habt.

TIPP # 1: ZOCKEN WIE ANNO DAZUMAL

Beim Spielen von herkömmlicher DS-Software wird der Spielbildschirm automatisch auf die höhere Auflösung des Nintendo 3DS umgerechnet, ähnlich wie es beim Nintendo DSi XL der Fall ist. Allerdings könnte es sein, dass einige von euch ihre Spiele lieber in Original-Auflösung erleben möchten. Dies ist leicht möglich: Haltet einfach im Hauptmenü die Tasten Start und Select gedrückt und startet erst dann wie gewohnt das Spiel. Schon ist der Bildschirm exakt so groß wie früher (siehe Veranschaulichung oben). Die übrige Fläche wird mit schwarzen Rahmen ausgefüllt. So kommen einzelne Pixel nicht so stark zum Vorschein, was unter Umständen sinnvoll sein kann.

TIPP # 2: MEHR PRÄZISION BEIM ZOCKEN

Wusstet ihr schon, dass ihr alte Nintendo-DS-Spiele nicht nur mit dem digitalen Steuerkreuz bedienen könnt, sondern auch mit dem analogen Schiebe-Pad? Wer beispielsweise **FIFA 11** mit dem Analog-Knüppel spielt, profitiert von einer deutlich geschmeidigeren und komfortableren Steuerung, weil schnelle Manöver nicht mehr so ruckartig ausgeführt werden müssen. Grund dafür ist die Tatsache, dass sich euer Daumen stets ergonomisch auf der Oberfläche des Schiebe-Pads befindet. Ihr könnt die Kicker zwar nach wie vor lediglich diagonal, horizontal und vertikal über den Platz scheuchen, aber dennoch ist die Analog-Steuerung eine überaus feine Sache, eben weil sie sich besser handhaben lässt.

TIPP # 3: ANSTRENGUNG FÜR DIE AUGEN

Der Nintendo 3DS verfügt bekanntlich über Neigungssensoren. Das gute Stück erkennt also, in welche Richtung ihr die Konsole gerade haltet. So lässt sich etwa **Super Monkey Ball 3D** entweder über die traditionelle Analogsteuerung zocken oder eben, indem ihr die Konsole dreht und neigt. Allerdings ist es bei der letztgenannten Steuerungsvariante nur noch sehr schwer möglich, die Tiefeneffekte wahrzunehmen, ohne Kopfschmerzen zu bekommen. Denn durch den engen Blickwinkel verschieben sich die Bildspuren leicht, sodass ihr oft nur ein unklares Bild zu sehen bekommt. Wir empfehlen also, ENTWEDER die Tiefeneffekte von 3DS-Spielen zu aktivieren ODER die Games per Bewegungssteuerung zu zocken. Beides lässt sich nicht vernünftig miteinander vereinbaren.

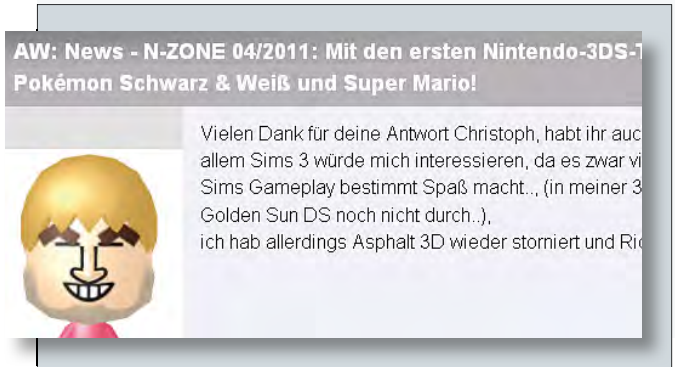
TIPP # 4: MEHR SPASS MIT DER SPOTPASS-FUNKTION

Der Nintendo 3DS verfügt bekanntlich über die sogenannte SpotPass-Funktion: Wer mit einem 3DS durch die Stadt läuft, während sich die Konsole im Stand-by-Modus befindet, freut sich beim nächsten Start über neue Miis und Mitteilungen im Hauptmenü. Doch so richtig lustig ist diese Raffinesse erst, wenn ihr entsprechende Einstellungen im Menü vornehmt. Erlaubt dem System daher unbedingt, dass im Falle einer Begegnung mit einem anderen 3DS-Besitzer euer Mii übertragen wird. Mit einer zusätzlichen Kopfbedeckung – sie lässt sich im Minispiel „Rette die Krone!“ erspielen – schindet ihr zudem noch mehr Eindruck. Und ein flotter Begrüßungsspruch wird von anderen Spielern ebenfalls immer gern gesehen. Zu guter Letzt sollte auch euer Profil aussagekräftig sein. Wer also Lieblingstier, Berufswunsch und Geburtstag eingibt, macht sich ein bisschen interessanter, als wenn er anonym bleibt.

TIPP # 5: MiiS EINFACH IMPORTIEREN

Auf eurer Wii-Konsole lagern Dutzende in liebevoller Kleinarbeit erstellte Mii-Figuren – möglicherweise Nachbildungen prominenter Fußballspieler oder Schauspieler? Mit einer nützlichen Funktion bringt ihr sie innerhalb weniger Sekunden auf den Nintendo 3D:

(1) Klickt in den Mii-Maker.
(2) Wählt die Option „Senden/Empfangen“ aus dem Menü aus.
(3) Klickt auf die Verbindung mit dem „Mii-Kanal (Wii)“.
(4) Schaltet die Wii-Konsole ein, startet den Mii-Kanal und drückt auf „Verbindung mit dem DS“. Falls diese Funktion noch nicht anwählbar sein sollte, drückt nacheinander die Tasten A, B, 1 und 2 auf der Wii-Fernbedienung.
(5) Nun wird die Verbindung zwischen Wii und 3DS hergestellt und ihr könnt Miis vom Fernseher auf den kleinen 3DS-Bildschirm übertragen. Simpel, oder?



TIPP # 7: EUER Mii IN NINTENDO-FAN-FOREN

Wer häufiger in Nintendo-Foren wie www.n-zone.de diskutiert, möchte dabei natürlich möglichst cool rüberkommen. Was liegt da näher, als mit einem hübschen, aussagekräftigen und maßgeschneiderten Avatar-Foto aufzutreten? Wir begrüßen daher die Möglichkeit, die Bilder eurer 3DS-Miis dank der Option „Mii als Bild speichern“ auf einer SD-Karte abzuspeichern. So könnt ihr sie problemlos auf einen Computer übertragen und anschließend mit diesem Bild in den Fan-Foren auftreten. Wetten, dass es viele Nintendo-3DS-Besitzer gibt, die sich über diese Funktion freuen?

TIPP # 6: VERSORGT DIE WELT MIT QR-CODES!

Ihr besitzt schon einen 3DS? Dann haben wir ein Geschenk für euch! Um es anzunehmen, müsst ihr einfach den Mii-Maker anwählen und darin die Funktion „QR-Code & Bilder“ anklicken. Wenn ihr den hier abgedruckten Code einlest, spaziert ein fröhliches Mii namens Charly auf eure Konsole. Nichts zu danken! Ihr könnt übrigens jede beliebige Figur als QR-Code abspeichern und von der SD-Karte auf euren Computer übertragen. Eine äußerst raffinierte Funktion!

3DS-ZUBEHÖR IM N-ZONE-CHECK!

Text | Lukas Schmid

Neue Konsole, neues Zubehör, neues Glück? N-ZONE liefert euch einen Überblick darüber, welches 3DS-Zubehör euch am Releasetag zur Verfügung steht.

Der Launch einer neuen Konsole bringt auch immer eine Vielzahl an neuem Zubehör mit sich. Von Transporttaschen bis Schutzfolien lässt sich hier alles finden, was das Spieler-Herz begehrt. Wir haben für euch die wichtigsten 3DS-Zubehörteile herausgepickt und ganz genau unter die Lupe genommen. Damit seid ihr am 25. März bestens gerüstet!

NINTENDO-3DS-ZUBEHÖR-SET „ZEN FLOWER“ UND „ZEN STONE“

HERSTELLER: BIG BEN | PREIS: ca. 20,- | NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 5/5

Das erste All-in-One-Zubehör-Set für den 3DS des Herstellers Big Ben kann sich wirklich sehen lassen. Ihr erhaltet, wahlweise in den Farbvarianten „Flower“ oder „Stone“, eine Transporttasche, Schutzfolien für die beiden Bildschirme und die Kameralinsen, Kopfhörer, zwei Ersatz-Stylus, vier Spielehüllen und einen Handgelenksriemen. Der Kopfhörer und der Handgelenksriemen stellen dabei lediglich nette kleine Gimmicks dar, der Rest des Packets weiß aber zu gefallen. Die Schutzfolien sorgen dafür, dass eure Bildschirme auch nach exzessivem Gebrauch keine Blessuren aufweisen, und die Spielehüllen lassen Erinnerungen an die gute, alte Gameboy-Zeit aufkommen, als jedes Modul noch mit einem schützenden Stück Plastik ausgeliefert wurde. Bei den Touchpens handelt es sich nicht um zwei baugleiche Modelle, sondern um einen im Format des 3DS-Standardsticks und einen größeren, der beim Spielen eine gute Handhabung ermöglichen soll. Das Hauptaugenmerk des Pakets liegt aber natürlich auf der Transporttasche, und die ist im Wesentlichen gut verarbeitet. Zwar hätten wir uns etwas mehr Stauraum für Spiele und Zubehör gewünscht sowie die Möglichkeit, auch dann zu spielen, wenn der 3DS in der Tasche steckt. Ihre Hauptfunktion, den Schutz des Handhelds, erfüllt sie aber tadellos. Zwar macht das Set wenig neu – ähnliche Pakete haben wir schon oft gesehen –, zum fairen Preis von 20 Euro könnt ihr hier aber nichts falsch machen – vorausgesetzt, ihr könnt euch mit dem etwas kitschigen Blümchen-Muster abfinden.

STARTER PACK

HERSTELLER: SNAKEBYTE | PREIS: ca. 20,- | NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 4/5

Zubehör-Entwickler Snakebyte ist ebenfalls mit einen All-in-One-Paket am Start. Ihr erhaltet eine Transporttasche, eine 6-in-1-Spielehülle, ein USB-Ladekabel, Kopfhörer, Bildschirm-Folien und drei ausziehbare Stylus. Die Touchpens liegen recht gut in der Hand und auch der Kopfhörer und die Bildschirmfolien erfüllen tadellos ihren Zweck. Das USB-Ladekabel ist vor allem dann praktisch, wenn einmal wirklich keine Steckdose in der Nähe ist – durch die indirekte Stromzufuhr braucht euer 3DS wesentlich länger zum Laden als gewöhnlich. Die sechsfach-Spielhülle hingegen bietet keinen Grund zur Kritik, sie ist gut verarbeitet und nicht zu sperrig. Leider kann die Transporttasche mit dem Rest des gelungenen Sets nur bedingt mithalten. Sie bietet dem Gerät kaum Schutz und auch der Platz für weitere Gegenstände ist sehr knapp bemessen. Schade, denn ansonsten kann das Paket wirklich überzeugen.

3DS-TASCHE HARD-POUCH BLACK UND HARD-POUCH BLUE

HERSTELLER: HORI I PREIS: ca. 15,- I NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 3/5

Hori veröffentlicht eine offizielle 3DS-Tragetasche für knapp 15 Euro. Leider zahlt ihr in diesem Fall hauptsächlich für das 3DS-Logo auf der Oberfläche, denn allzu viel bekommt ihr für euer Geld nicht geboten. Die Tasche ist gut verarbeitet und bietet Platz für drei Spiele-Module sowie einen Touchpen – das war es dann aber auch schon. Zusätzliche Inhalte fehlen ebenso wie die Möglichkeit zu spielen, wenn der 3DS in der Tasche steckt. Für den doch ziemlich hoch angesetzten Preis ist das eindeutig zu wenig – vor allem, wenn man bedenkt, dass man für ein paar Euro ähnliche Taschen und dazu noch allerlei anderes Zubehör erhalten kann.

3DS GAME CARD CASES CLEAR UND 3DS GAME CARD CASES BLUE

HERSTELLER: HORI I PREIS: ca. 10,- I NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 4/5

Ihr erhaltet eine schlanke und robust gebaute Plastik-Hülle, in der insgesamt 24 3DS-Module Platz finden. Gerade für den Urlaub oder längere Reisen ist dieses Zubehör ideal, denn es nimmt wenig Platz und ermöglicht es euch dennoch, eure Spiele stets sicher verstaut bei euch zu haben. Der Preis von knapp zehn Euro ist zwar ein wenig happig, angesichts der großen Anzahl an Verstauplätzen geht er jedoch gerade noch so in Ordnung.

PROTECTION-CASE-CLEAR-SCHUTZHÜLLE

HERSTELLER: KAMIKAZE GEAR I PREIS: ca. 10,- I NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 2/5

Diese Hülle erlaubt es euch, eure Nintendo-3DS-Spiele zu zocken, ohne die tragbare Konsole vorher aus der Hülle zu nehmen. Farblich ist das Zubehörteil in durchsichtigem Plastik gehalten. Die Hülle soll in der Theorie vor Verschmutzung, Schäden und Kratzern schützen. Allerdings kann das Produkt die Versprechen nur ungenügend erfüllen: Durch das zusätzliche Plastik sind die Knöpfe etwas schwerer zu erreichen, außerdem ist das Material sehr bruchanfällig. Für zehn Euro ist das zu wenig!

3DS-AUTOADAPTER UND USB-KABEL

HERSTELLER: LOGIC3 I PREIS: ca. 10,- I NÜTZLICHKEITSFAKTOR: 4/5

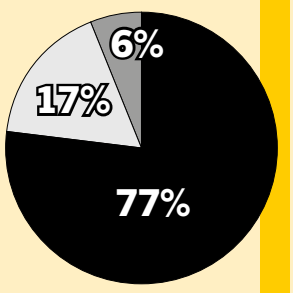
Mithilfe des USB-Kabels aus dem Hause Logic 3 könnt ihr die Akkus eures 3DS auch am Computer aufladen. Dies dauert aber deutlich länger als mit dem Ladekabel, das dem Nintendo 3DS beiliegt. Sinnvoller ist da schon der Auto-Adapter, mit dem ein Aufladen per Zigarettenanzünder möglich ist. So benötigt man nicht unbedingt eine Steckdose. Die Kabel sind ausreichend lang und auch qualitativ macht diese praktische Hardware einen ordentlichen Eindruck. Weitere Pluspunkte des Zubehörs: Die Kabel lassen sich auch für den Nintendo DSi und den DS Lite verwenden! Außerdem habt ihr die Möglichkeit, mit dem 12-Volt-Autoadapter auch andere Geräte via USB aufzuladen. Und auch am Preis von zirka 10 Euro für das USB-Ladekabel inklusive Autoadapter gibt's nichts zu meckern!

DAS SAGT DIE COMMUNITY

Auf dieser Seite kommt IHR zu Wort: Was haltet ihr von Nintendos neuer 3D-Konsole?

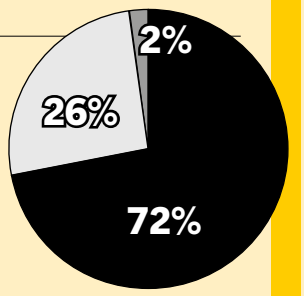
Auf www.n-zone.de ließen wir euch jüngst in mehreren Umfragen abstimmen, was ihr über den 3DS denkt. Die interessantesten Ergebnisse fassen wir in dieser Rubrik zusammen. Äußerst unterhaltsam finden wir beispielsweise die Tatsache, dass immerhin ein Prozent der Leser den Preis des Nintendo 3DS als „zu billig“ erachtet. Na, wenn das mal nicht unfreiwillig komisch ist! Ebenfalls interessant ist die Erkenntnis, dass offensichtlich nur geringes Interesse an den Spielen besteht, die zum Konsolenstart angeboten werden. **Pilotwings Resort** ist lediglich für 22 Prozent der N-ZONE-Leser spannend, auf **Nintendogs + Cats** freuen sich magere 14 Prozent und **Steel Diver** interessiert nicht mal drei Prozent. Der Favorit **Ocarina of Time** ist bekanntlich erst ab Juni erhältlich.

DER NINTENDO 3DS ERSCHIEN AM 25. MÄRZ 2011. EIN GUTER TERMIN?



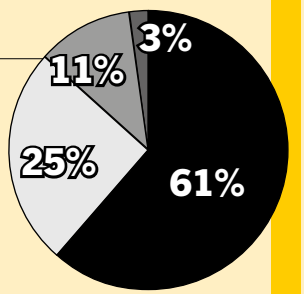
Ja, klar!	77 %
War mir zu spät!	17 %
War mir zu früh!	6 %

WIRD DER NINTENDO 3DS EIN KASSEN-SCHLAGER?



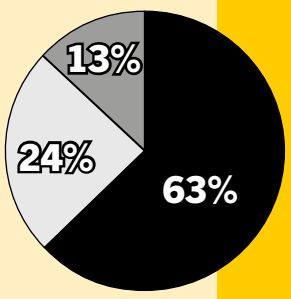
Ja, klar, auf jeden Fall!	72 %
Das ist schwer abzuschätzen.	26 %
Ich glaube nicht	2 %

SONYS NGP ODER NINTENDOS 3DS: WELCHE KONSOLE BEVORZUGT IHR?



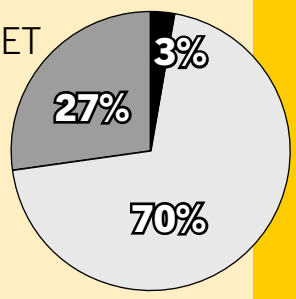
Natürlich bevorzuge ich den 3DS, denn 3D-Grafik ohne Brillenzwang rockt!	61 %
Das kommt ganz auf den Preis des NGP an.	25 %
Die neue Sony-Mobilkonsole ist mein! Die 3DS-Vorbestellung habe ich storniert.	11 %
Ich mag generell keine Mobilkonsolen!	3 %

WÜNSCHT IHR EUCH BUNDLES (BESTEHEND AUS DER 3DS-KONSOLE UND EINEM SPIEL)?



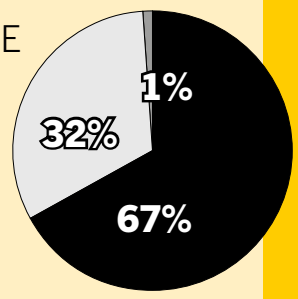
Das wäre klasse!	63 %
Mir wurscht, ich kaufe mir einfach ein Spiel dazu.	24 %
Ich mag generell keine Bundles.	13 %

WIE VIEL GELD WÜRDET IHR MAXIMAL FÜR EIN 3DS-SPIEL AUSGEBEN?



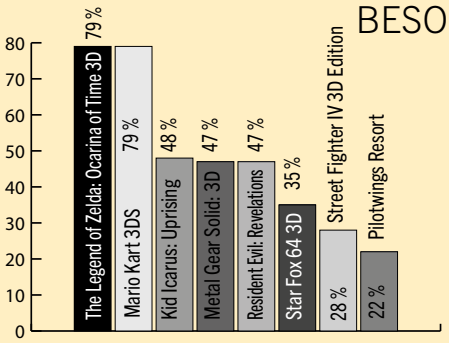
Mehr als 50 Euro	3 %
Zwischen 40 und 50 Euro	70 %
Weniger als 40 Euro	27 %

FÜR DIE 3D-KONSOLE WERDEN 250 EURO FÄLLIG. EIN FAIRER PREIS?

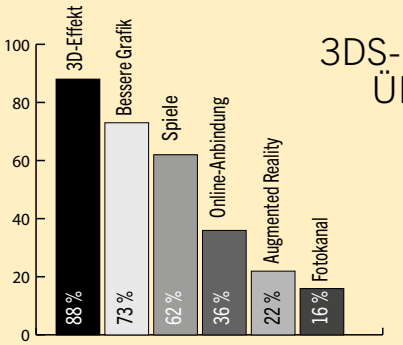


Der 3DS ist mir zu teuer.	67 %
Der Preis ist genau richtig.	32 %
Der 3DS ist zu billig.	1 %

WELCHES NINTENDO-3DS-SPIEL INTERESSIERT EUCH BESONDERS?



WELCHE 3DS-FUNKTION ÜBERZEUGT EUCH AM MEISTEN?



DAS SAGT DIE REDAKTION

Welche Ansichten vertreten eigentlich die N-ZONE-Redakteure zum Nintendo 3DS? Hier geben Thomas und Christoph ihren Senf zur neuen 3D-Konsole ab!

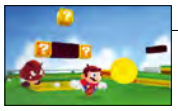
THOMAS EDER	?	CHRISTOPH KRAUS
Die Konsole ist definitiv ein gut durchdachtes Stück Hardware, aber der Preis von 250 Euro ist mir ein bisschen zu teuer.	**Der 3DS ist da! Was gefällt euch gut, was weniger?**	Der 3D-Effekt ist auf den ersten Blick der Hammer, aber zum Konsolenstart fehlen mir bislang richtige Hit-Spiele!
Ganz klar **Super Street Fighter IV 3D-Edition** – weil es das Spielgefühl der HD-Vorlage adäquat auf den kleinen Bildschirm bringt!	**Welches ist euer Lieblingsspiel zum Launch? Und warum?**	Mein Favorit ist **Pilotwings Resort** – weil die Flugsimulation trotz magerem Umfang von gerade mal 40 Missionen gehörig Spaß macht!
Na sicher, zum Beispiel durfte ich das PlayStation-3-Rennspiel **Gran Turismo** im 3D-Modus zocken. Ich war beeindruckt! Der Haken ist nur: Zum vollen Genuss braucht man sowohl eine 3D-Brille als auch den passenden Fernseher. Teuer!	**Habt ihr schon 3D-Erfahrung gesammelt, bevor ihr 3DS gezockt habt?**	Ja, zum Beispiel habe ich mir so manchen Kinofilm (etwa **Toy Story 3**) in 3D angesehen. Allerdings wirkten die Tiefeneffekte auf mich häufig aufgesetzt – etwa bei Achterbahnfahrten oder Steinschlägen auf der Leinwand.
Das schlichte, aber übersichtliche Hauptmenü erinnert mich ein bisschen an die Menüstruktur der Apple-Geräte. Hoffentlich sind die ersten 3DSWare- und Virtual-Console-Spiele zum Herunterladen qualitativ hochwertig. Ich würde es mir jedenfalls wünschen.	**Wie gefällt euch das Hauptmenü der Konsole?**	Es ist beeindruckend, wie viel Spaß man mit dem 3DS haben kann, selbst wenn sich kein Spiel im Laufwerk befindet: Ob Augmented-Reality-Funktion, Schrittzähler, das Programm **Face Raiders** oder die SpotPass-Minispiele – allein diese vorinstallierten Applikationen sorgen für reichlich Kurzweil.
Bei mir gibt es keinerlei Schwierigkeiten, die Tiefeneffekte zu erkennen. Mein Sitznachbar im Büro kann die 3D-Darstellung hingegen nicht wahrnehmen.	**Kann euer Auge den 3D-Effekt wahrnehmen?**	Auch ich kann nicht klagen: Die dreidimensionale Darstellung bewältigt mein Auge ohne Probleme. Gut so, schließlich hätte ich mir die Konsole sonst sparen können.
Ich hätte mir zwar mehr Frisuren, Kopfformen und Bärte gewünscht, aber im Prinzip bin ich mit dem Mii-Maker überaus zufrieden.	**Eure Meinung zum Mii-Maker?**	Gut zu bedienen, aufgeräumt, übersichtlich – zudem gefällt mir, dass ich meine Miis von der Wii auf den 3DS übertragen kann.
Ja. Dass der obere, 3D-fähige Bildschirm stark spiegelt, fällt sogar beim Zocken im Büro auf. Auf den Touchscreen hat man aber meist eine gute Sicht.	**Stört es euch, dass der obere 3DS-Bildschirm spiegelt, wenn man bei Sonnenschein zockt?**	Ja, die schlechte Sicht auf den Bildschirm entpuppt sich wirklich als Nachteil beim Spielen im Freien. Gerade jetzt im Frühling sieht man kaum etwas, wenn man bei direkter Sonneneinstrahlung spielt.
Nein. Es war zwar anfangs gewöhnungsbedürftig, dreidimensionale Spiele zu zocken, aber mittlerweile klappt es bestens.	**Hattet ihr Kopfschmerzen beim 3DS-Spielen?**	Ich habe zwar einige Minuten benötigt, um mich an den 3D-Effekt zu gewöhnen, aber Kopfschmerzen hatte ich zu keiner Zeit.

„Mein Sitznachbar im Büro kann die 3D-Darstellung nicht wahrnehmen. Ich hingegen kann die Tiefeneffekte gut erkennen.“

„Der 3D-Effekt ist auf den ersten Blick Hammer, aber zum Konsolenstart fehlen mir Hit-Spiele. Mein Favorit ist bislang Pilotwings Resort.“

DIE 3DS-MOST-WANTED-CHARTS DER PROFIS

Wir haben eine Umfrage in unserem Verlagshaus zu den am sehnlichsten erwarteten 3DS-Spielen gestartet. Daran nahmen 14 erfahrene Redakteure verschiedener Spielemagazine wie PC Games, play³ und Kids Zone teil. Hier kommt das Ergebnis unserer Umfrage!



PLATZ 1: SUPER MARIO

Obwohl es derzeit lediglich vier Screenshots und spärliche Fakten gibt, sind sich alle Kollegen sicher: **Super Mario** schlägt alle übrigen Titel um Längen!

PLATZ 2: ZELDA: OCARINA OF TIME

Die Neuauflage des legendären Nintendo-64-Abenteuers ist für nahezu jeden Redaktionskollegen aus dem Computec-Verlag ein potenzieller Super-Hit.

PLATZ 3: PAPER MARIO

Mario, wohin das Auge blickt! Auch Marios 3DS-Rollenspiel erfreut sich in den Reihen der Spieleprofis sehr großer Beliebtheit.

PLATZ 4: MARIO KART

Das Rennspiel mit Superstar Mario war auf Wii und DS ein großer Erfolg und wird auch von den Computec-Redakteuren herbeigesehnt.

PLATZ 5: KID ICARUS UPRISING

Trotz einer sehr vertrackten Steuerung (aktuellen Eindrücken zufolge) ist das Action-Game für einige Kollegen ein heißer Hitkandidat. Glückwunsch, Pit!

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Gewicht des Monats:**
845 Gramm. So viel wiegen alle Handbücher und Prospekte, die der Nintendo-3DS-Konsole beiliegen.

▶ **Seitenzahl des Monats:**
672 Seiten. So umfangreich ist die Bedienungsanleitung, die über die korrekte Benutzung des Nintendo 3DS informiert. Hinzu kommen noch sechs Faltprospekte mit Schnellstart-Anleitungen.

▶ **Test, den jeder machen wollte:**
Pilotwings Resort – weil die Flugsimulationen für Nintendo 64 und Super NES einst jeden beeindruckten.

▶ **Test, den niemand machen wollte:**
Puzzle Bobble Universe – weil wir den Verdacht hatten, dass diese Art von Geschicklichkeitsspielen den 3D-Effekt bestimmt nicht gut ausnutzt.

▶ **Nachzügler des Monats:**
Eigentlich war dieses N-ZONE-Sonderheft schon fast fertig – dann trafen die Testversionen von **Rabbids 3D** und **Splinter Cell 3D** ein.

N-ZONE – Die Pflichtlektüre für jeden Nintendo-Fan

Ihr seid heiß auf weitere topaktuelle Vorschau- und Test-Berichte zu den wichtigsten Spielen für den 3DS, Wii und DS? Dann seid ihr mit der N-ZONE Monat für Monat bestens versorgt! Natürlich findet ihr darin alles Wissenswerte zu euren Lieblings-Spieleserien wie **Pokémon**, **Zelda**, **Professor Layton** und natürlich **Mario**! Außerdem liefert euch das N-ZONE-Team monatlich spannende Reportagen, interessante Retro-Berichte, hilfreiche Tipps und Tricks sowie News aus der Nintendo-Fan-Community. Mehr aus der Welt von Nintendo gibt's sonst nirgendwo!

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Patrick Schmid, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christina Kalka, Jan Königsfeld, Lukas Schmid, Anne Schmiedl, Ralph Wollner
Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM